Q版篇

漫画技法圣经

Manga Sketching Bible

3

C·C动漫社　著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

Manga Sketching Bible

3

Q版篇

漫画技法圣经

C·C动漫社　著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

序 言

回想起来，从创作第一本漫画技法图书开始，已有6年的时间。这6年中我们从没有停止过对漫画技法教学的深入研究与探索，并与多家国内知名出版社合作，出版了几大系列的数十种相关著作。其中有很多非常不错的书籍，获得了广大读者的肯定和支持，销量也超过了引进自日本的众多图书。《超级漫画素描技法》系列是较早之前C・C动漫社的作品，一直畅销至今，现在已经有20多个品种了。而《漫画技法从入门到精通》系列是近期比较畅销的代表作品，在创作该系列时我们特别注意收集读者信息、总结初学者的学习习惯，甚至找到潜在读者试读样章、反馈意见，帮助我们提高图书水平和创作质量。虽然我们为此花费了更长的创作时间，但事实证明，尊重读者的意见永远是对的，这套书一上市就荣登全国各大书城的同类畅销书排行榜前列。

每年国内同类书出版有上百种之多，虽然数量巨大，但是除了日本引进图书外，国产图书少有精品。低级模仿、粗制滥造，甚至抄袭的情况都是屡见不鲜。而日本图书又因翻译和阅读习惯等本土化问题，在学习效果上大打折扣。所以早在3年前我们就已经在着手策划一套革命性的产品，目的是突破现有的陈旧和同质化模式，做出一套真正符合国内读者阅读习惯、大幅提高学习效率和学习效果的里程碑式的精品图书。

所以在这3年中，我们翻阅了大量的美术绘画技法图书，特别是日本的漫画技法图书，分析每本书的优缺点，以专业的视角筛选出数十种我们认为符合读者需求的体例版式，做成样章，分发给全国各地的漫画迷们阅读，然后听取他们的反馈意见。优中选优的确定了最终出现在本套书中的体例组合。并且每本书的目录也是经过反复修改推敲，甚至达到10稿以上，既要考虑内容的丰富性，也要考虑篇幅所限；既要考虑内容的专业性，也要考虑读者的学习难度；既要考虑内容的实用性，也要考虑整套书的系统性。所以不同于市面上的同类书，目录的确定不是只考虑一本书，而是把一套书都纳入到考虑范围内，做到真正的整体均衡。

***1.* 本土创新**——国内的读者人群与日韩、欧美等国家的读者群截然不同，许多国内读者都没有经过专业的美术训练和绘画学习，因此相对绘画功底薄弱甚至是零基础，为此我们在知识点、步骤讲解上特别强调详细，就拿绘画步骤数量来讲，比通常的图书要多出20%以上。

2. 双色创新——策划之初我们就决定不惜成本地采用双色印刷形式来完成书稿，目的是提高读者的学习效率，使读者能够看到前后绘画的整个过程，快速辨认绘画要点。当然，为此笔者要多画50%的图量。

3. 内容创新——详细的辅助线、指引线、标注线和标注本身是本书区别于其他同类书的又一大特点，不要小看这些辅助线，经研究，它们能大幅提高学习效果30%以上。为此我们又多花费了15%左右的工作时间。

4. 体例创新——每章基本都包含有了技术专栏、实例展示、特训练习3个技术模块，通过反复讲述、强调、练习的方法最大程度地加强读者的学习效果。看似简单的3种体例，却是在数以千计的读者反馈的基础上总结得来的。

当本套书杀青的时候，我们才发现其所用掉的原稿纸比其他图书的3倍还要多，摞起来足有1米多高。无论绘画、写作的时间，还是花在上面的总工作量，都是其他同类同页数图书的三四倍之多。为了能够出好这本书，我们和多家出版社接触了很多次，最终选择了与中国水利水电出版社合作。他们的包装方案最打动我们的是完全以读者为本，并不仅仅是追求经济效益。在很多书籍装帧的细节上充分考虑了读者的需求，虽然为此要多付出很多的成本。

不仅如此，我们还深入介入到本书的后期出版环节，与出版社的编辑们一起度过了无数个难忘的日夜。在此我们要感谢出版社的编辑、参与测试的粉丝、共同努力的同事，当然最最需要感谢的还是多年来一直默默支持我们的广大读者，是你们让我们有继续前进、继续创新的动力和勇气，是你们在我们最困难的时候给予我们力量，谢谢你们！希望经过3年时间辛苦打造的这套《漫画技法圣经》能够获得大家的认可。

C·C动漫社

2012年春

目录

Contents

第3章
Q版人物的身体

第4章
Q版人物的动作

第5章 Q版人物的服装

第6章 道具的可爱Q版化

第7章 Q版动物的特点及表现方法

第8章 Q版自然场景的画法

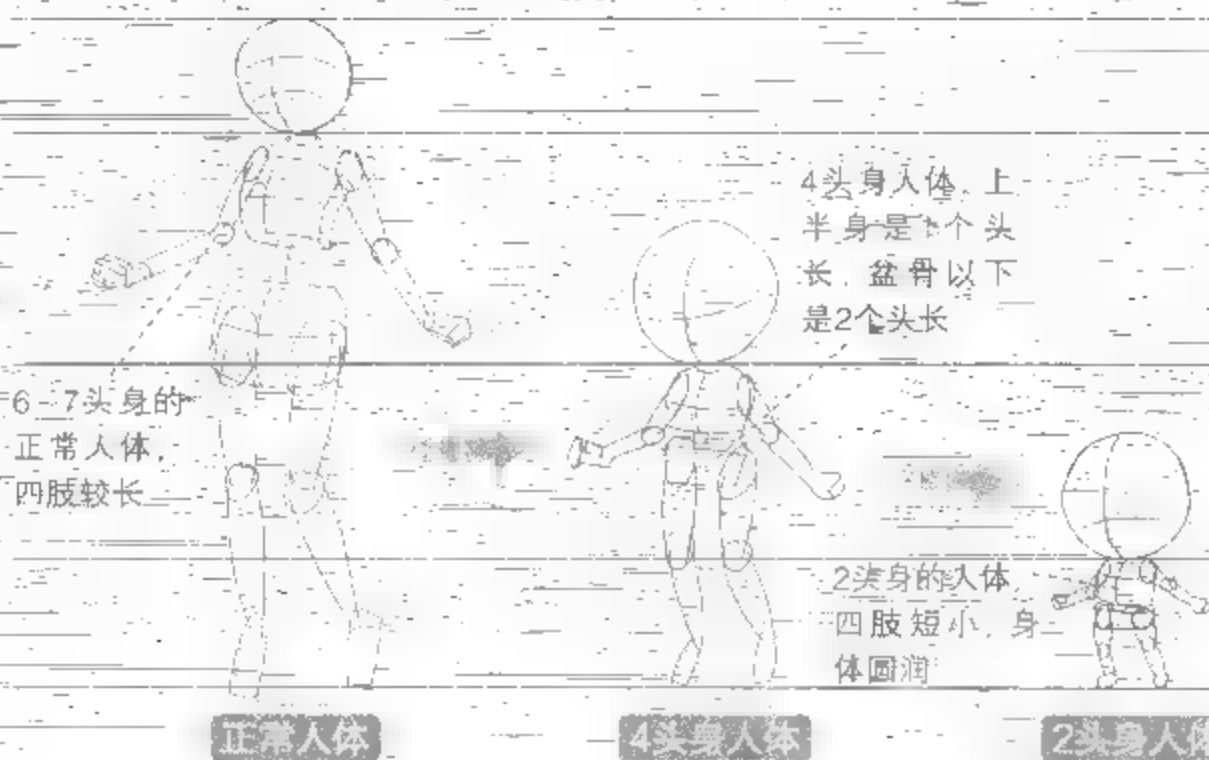
第9章 Q版单幅漫画的创作

01.1 Q版人物的特点

Q版人物的特点是头身比小、形象可爱。根据漫画类型的不同，在形象上又有细微的差别。下面让我们通过与写实漫画的比较，来了解Q版人物的特点吧！

技术专栏

Q版漫画人物与写实漫画人物的区别

Q版漫画人物的绘制一般是根据人体的标准比例变形而成。正常人体头身比通常为6~7，以此为基础，缩小变形的Q版人物头身比常为2~4。他们的差别很大，各自的特征表现也不一样，下面就让我们一起来了解他们之间的差距吧。

Q版人物的身体比例是由正常人物进行压缩简化而来的，他们的四肢长度完全不同。即使是Q版人物之间，不同头身比的Q版人物身体的大小和细节都是不一样的，各自都有不同的特征。

6~7头身的正常人体，四肢较长

4头身人体，上半身是1个头长，盆骨以下是2个头长

2头身的人体，四肢短小，身体圆润

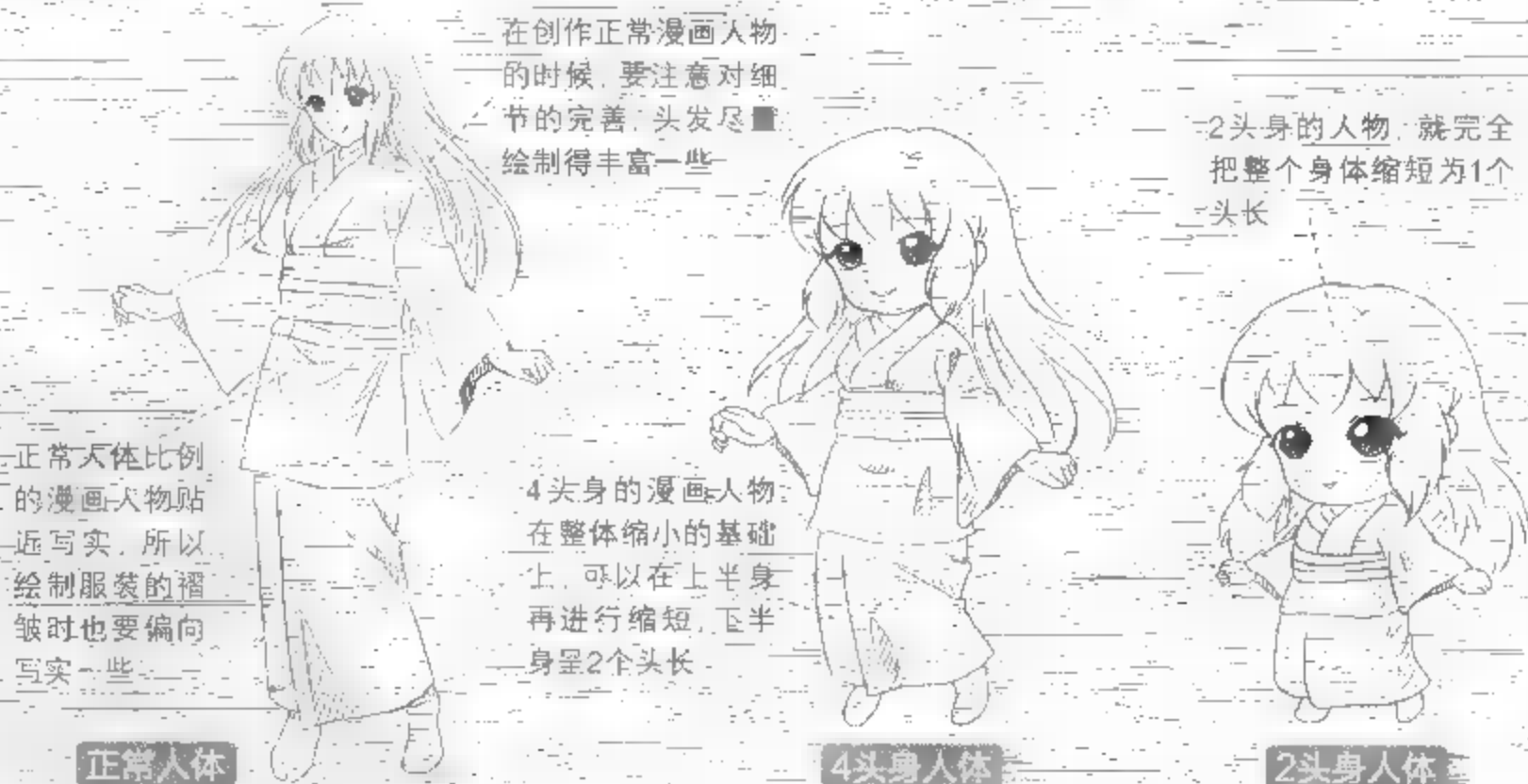
正常人体　　4头身人体　　2头身人体

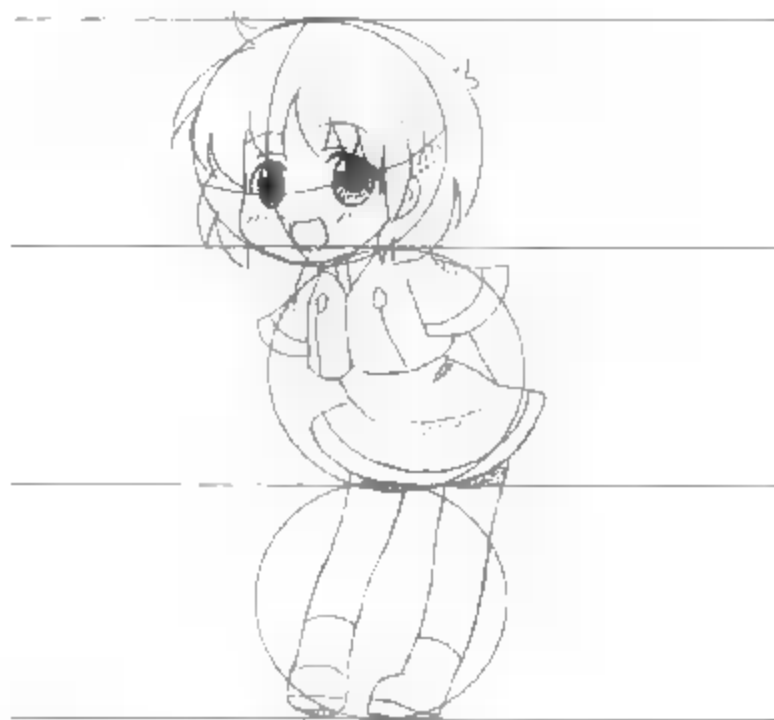
在创作正常漫画人物的时候，要注意对细节的完善，头发尽量绘制得丰富一些

正常人体比例的漫画人物贴近写实，所以绘制服装的褶皱时也要偏向写实一些

4头身的漫画人物在整体缩小的基础上，可以在上半身再进行缩短，下半身呈2个头长

2头身的人物，就完全把整个身体缩短为1个头长

正常人体　　4头身人体　　2头身人体

Q版人物的特色

说到Q版人物的特色，大家一定会想起他们大大的眼睛、圆嘟嘟的脸蛋以及短小的身体。下面就让我们一起来分析Q版人物的特色吧！

A Q版人物的头所占比例很大。
B Q版人物的身体短小，整条腿用圆柱体来表示会比较可爱。
C 身体上的阴影简单地表示一下就可以了，不用太过复杂。

Q版人物头部特点

Q版人物的基本特点是头部所占比例非常大，现在我们来看看具体都有哪些特点。

Q版人物的头部

绘制Q版人物头部

① 画出一个简单的圆形代表人物的脑袋，分割出五官的透视线。

② 围绕之前的草稿勾画出人物头部的大体形状，定好头发长短。

③ 最后细化人物的头部细节，注意人物表情的刻画。

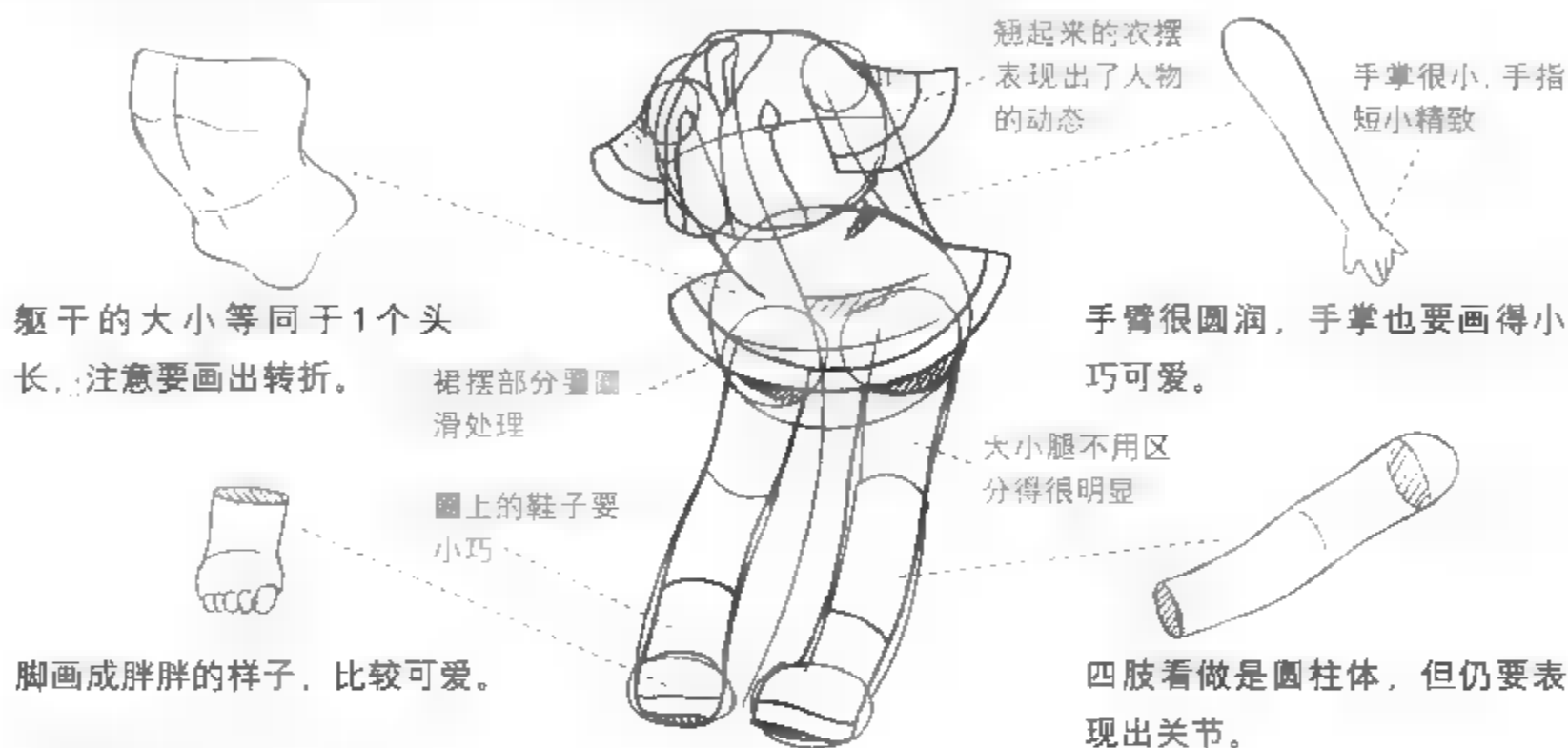
Q版人物的身体特点

和Q版人物的头部相比，Q版人物的身体则显得非常小巧，十分讨人喜欢。

躯干的大小等同于1个头长，注意要画出转折。

手臂很圆润，手掌也要画得小巧可爱。

脚画成胖胖的样子，比较可爱。

四肢看做是圆柱体，但仍要表现出关节。

绘制Q版人物身体

① 画出Q版人物身体的动态曲线，并确定四肢的大概姿势。

② 根据身体的曲线走向在四肢的基础上添加服装及其他元素。

③ 最后根据身体结构来绘制服装的细节，像一块布一般包裹整个圆柱体的身体。

01.3 Q版人物的变形

Q版人物的变形，体现在身体比例上。因为身体的缩小，很多细节都被故意省略了，如脸上鼻子的起伏，身体上锁骨的省略，腰身的变化，等等。

正常比例的人物头发细化，衣服上的褶皱也很写实

收

收

4头身的漫画人物比起正常比例的人物脸会更圆润

2头身的Q版人物的发旋处可以忽略不计，用简单的短线条表现就可以了

圆润

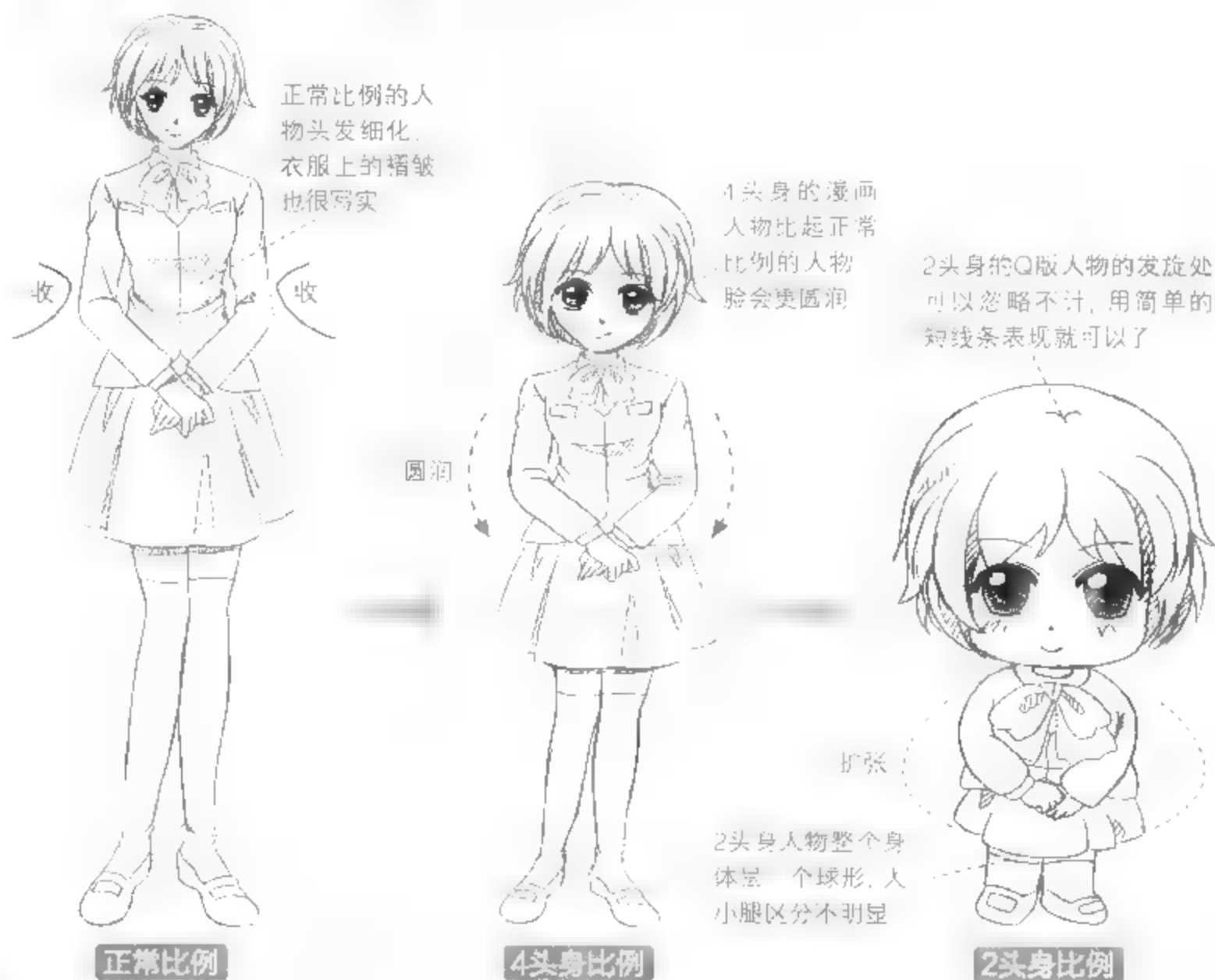
扩张

2头身人物整个身体呈一个球形，大小腿区分不明显

正常比例　4头身比例　2头身比例

Q版人物头部的变形

正常比例脸部

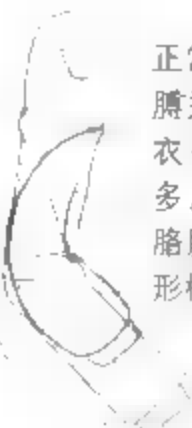
Q版人物脸部

正常比例的人物不管什么脸型都要表现出颧骨和下巴，头发细节较多且层次比较复杂。

Q版人物的脸比较圆润，看起来肉嘟嘟的非常可爱，头发省略了很多细节，只用简明的线条概括出来。

Q版人物五官的变化

Q版人物眼睛基本上是一个圆。 Q版人物的鼻子一般只绘制鼻底。 Q版人物的嘴巴只有一条线。

Q版人物身体的变形

关节处转折明显

正常比例人物的胳膊关节结构明显，衣袖上的褶皱较多。而Q版人物的胳膊可以直接用弧形概括。

Q版的手简化了关节的表现

注意身体曲线的表达

正常比例的手掌，手指纤细，关节也表现得很明显，Q版要画成肉肉的感觉。

扩张

正常人体的脚形状扁长

关节的转折明显

正常比例人物的腿结构分明，而漫画中通常把人物的腿画得更长，Q版的腿则直接画成圆柱。

正常比例人物的脚要画出脚掌、足弓等细节，而Q版可以画成一个圆。

实例展示 Examples Show

Q版人物和写实人物的对比

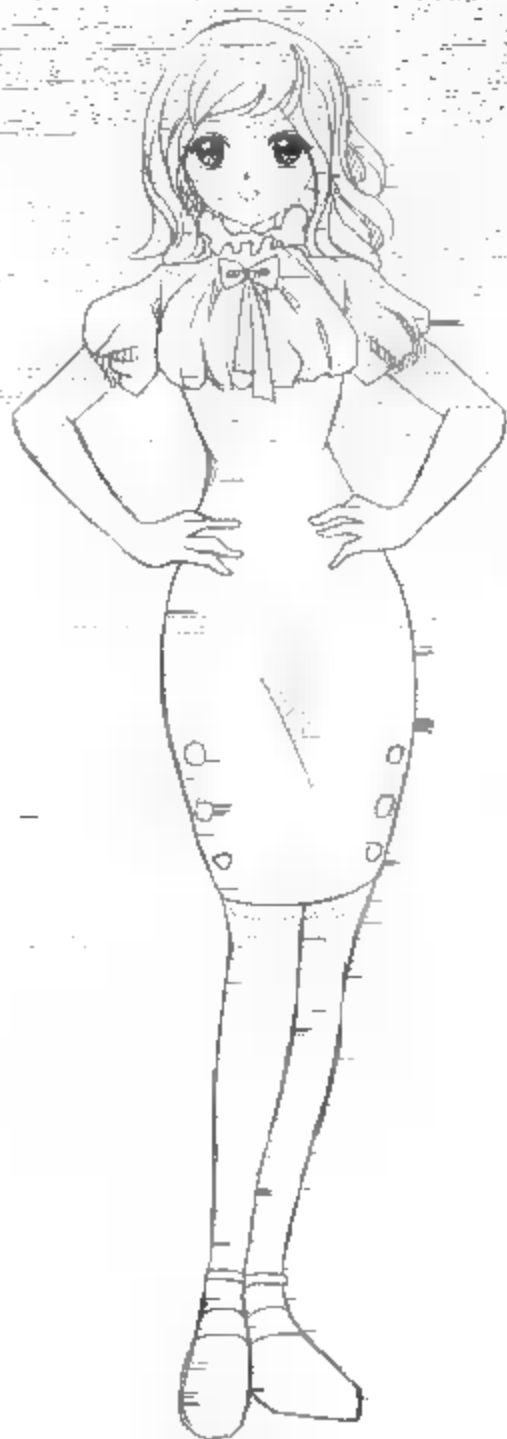
❶ 写实女子

❷ 3头身Q版女子

❸ 2头身Q版女子

❹ 2头身Q版男子

❺ 3头身Q版男子

❻ 写实男子

7 写实女子

8 3头身Q版女子

9 2头身Q版女子

10 2头身Q版男子

11 3头身Q版男子

12 写实男子

特训练习

Q版人物的变形过程

这是一个正常比例的少女，穿着比较宽松的裙装，四肢张开。

在变换成Q版人物之前，要首先分析上图的人物。这是一个身长大约为5~6头身的中学生女孩，变换的时候要注意她身上的着装和一些小的装饰、配件的变换。

以1头长为一个单位，把之前的人物变形成3个头身的比例，头部本身为1个头长，身体包括盆腔为1个头长，整条腿为1个头长。但这样看起来很别扭，所以需要进一步变形。

❸ 根据调整后的身高比例结构开始绘制Q版人物的身体结构，用简单的几何图形拼接出示意图，每个关节处用圆圈代表。画出人物的骨架结构，并用线条示意出人物五官的位置、方向和整个躯干的朝向。

❹ 在上一步的基础上描绘出Q版人物的整个身体，并确定眼睛的大小。

❺ 开始刻画五官，上图能明显看出脸■扩大扩圆了，除了眼睛其他的五官都被简化了，头发也更加■松了。

❻ 这一步开始细化四肢并添加服装，在绘制的时候要时刻提醒自己保持圆润的效果。

❼ 最后清理线稿，修改一些细节就完成了。要让别人一眼看出来与之前的写实人物是同一个人。

2

Q版人物的头部

02.1 Q版人物的头部表现方式

Q版人物有着自己的特点，但同时，他们也和写实人物一样，有着不同的外貌特征。从写实人物到Q版人物，角色的脸部会越发圆润。

技术专栏

Q版人物头部绘制的基础

首先，需要确定Q版人物头部的形状。通常，Q版人物的头部都显得大而圆。下面就一起来学习Q版人物头部绘制的基础知识吧。

不同角度的Q 版人物头部

脸部弧度圆润

4头身人物眼部位置会略微降低，眼睛变大，脸型也会比普通头身的圆润些。

侧脸的弧度感

半侧面时会看出脸部的弧度比普通头身更圆润些，人物显得比较可爱。

从正侧面看，4头身的鼻尖到下巴的起伏更平缓些。

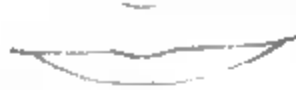
各部位的变化

普通头身下巴较长，棱角感明显

普通头身眼睛较为细长

普通头身上下唇明显

下巴变短，弧度更[illegible]

眼睛更圆，眼距变大

嘴型简化而夸张

不同头身的Q版人物头部

Q版4头身

面部会稍微缩短，脸颊圆了很多，整体比普通头身更圆润。

Q版3头身

面部在4头身的基础上更加短了些，面部变宽，下巴变圆润。

[illegible]身

面部变成了包子脸。

Ⓐ Q版人物的眼睛更大而且水汪汪的，占脸部位置比较大。

Ⓑ 典型的包子脸，下巴圆润，显得十分可爱。

Ⓒ 嘴部较为简化，一般用一条线来表现。

❶ 先画出人物的头部轮廓和面部中心十字线。

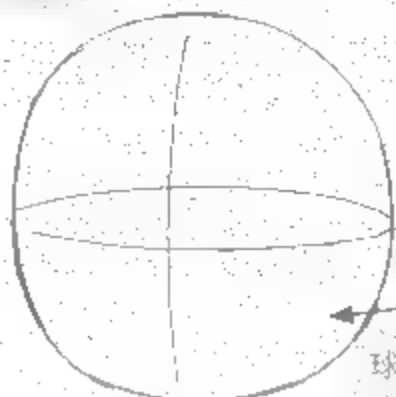
❷ 在人物头部轮廓的基础上绘制头发的造型。

❸ 确定出人物的眼睛和其他五官的位置。

❹ 添加五官和头发的细节，并添加少量阴影。

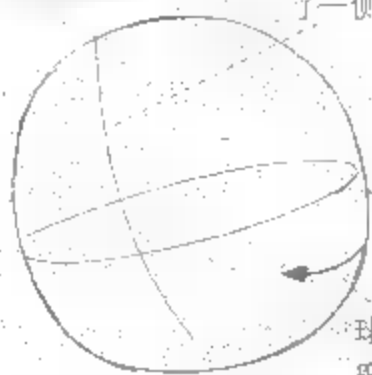
把握头部的立体感

在绘制Q版人物头部的时候，为了更好地把握头部的立体感，■将头部想象成一个■球。现在就学习如何通过圆球来表现Q版人物头部的立体感吧。

正面

先■出一个球体，人物的头部就在其中。

在球体的基础上绘制人物的头发和五官，注意要保持球体的弧度感。

这样，绘制出的头部就会更有立体感。

■面

中心线转到了一侧

球体的弧度感

这是一个倾斜的球体，因此球体中心线也有了相应的变化。

在倾斜的球体上绘制出人物半侧面的五官和轮廓。

半侧面的Q版人物完成了，注意头发后侧的弧度表现。

不同角度的头部

侧面微微抬起头的头部角度。

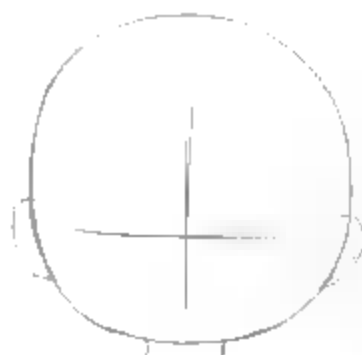
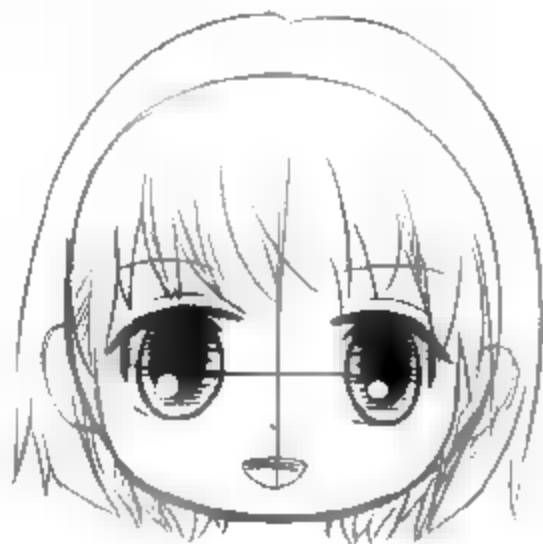
仰视感的头部，像是打呵欠一样的感觉。

带有俯视感的人物头部。

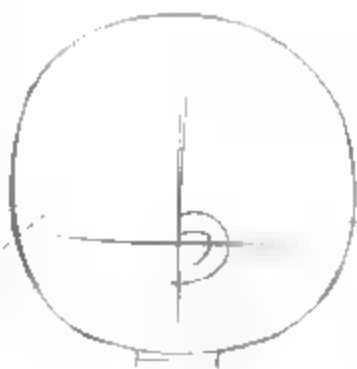
正侧面的人物头部。

运用圆和叉绘制头部

圆和叉构成了头部的概略图，可以决定头部的大小和朝向，因此在绘制Q版人物头部的时候还可以运用圆和叉的方法。

将人物的头部用圆来表后，五官的位置用十字叉基准线表示出来后，就可以进一步画出想要的人物头像了。

十字叉标志了人物的五官大致位置和方向。水平线为眼睛所在处，垂直线为鼻子和嘴的对称线。

圆和叉决定了脸的朝向

除了正侧面的中心十字线固定在头部圆圈中心位置之外，十字线在头部圆圈的位置还决定了头部朝向。

带有俯视感的半侧面的头部概略图，中心线向侧下。

带有仰视感的半侧面的头部概略图，中心线向侧上。

略带有仰视感的半侧面的头部概略图，中心线向侧上。

比较正面的头部概略图，中心线位置靠近正中。

2.1.1 脸型的画法

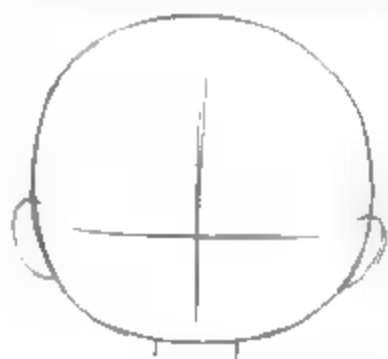
Q版人物的脸型，最常见的是包子脸，它是根据圆形变形而来。下面就一起来学习可爱的包子脸的画法吧。

[illegible]

一般Q版人物中包子脸是最常见的形态，脸部较[illegible]，眼睛圆又大，下巴则非常圆润。

[illegible]

普通圆脸的可爱程度比包子脸要稍微弱一点，夸张与生动的程度也没有包子脸大。

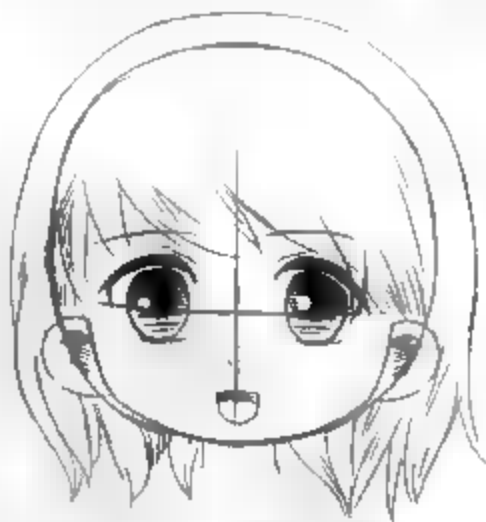
包子脸的Q版人物的绘制方法

❶ 先绘制出一个圆形并用十字叉确定中心线位置。

❷ 在圆形的基础上绘制出头发的造型。

❸ 再绘制出人物的五官位置。

❹ 绘制出眼睛的细节，擦掉结构线。

包子脸的半侧面和正侧面的特点

[illegible]

弧度感

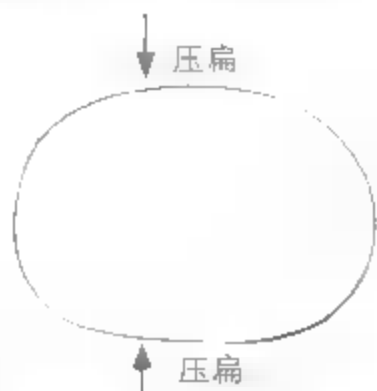
Q版包子脸侧面

侧面看，脸部弧度非常明显，弧度多在脸部位置。

[illegible]半侧面

半侧面中一般外侧脸部一边是凸出的，下巴很圆润。

不同的包子脸的画法

Q版包子脸型圆润可爱，可以通过对基础的圆脸型进行变形来塑造出不同脸型的Q版人物，以此表现出更多的丰富角色。

❶ 横向的包子脸一般可以用来表现憨厚而饱满的人物，显得非常朴实可爱。

■ 在横向椭圆的基础上为人物添加一个发型。

■ 添加五官，眼角微微上扬，显得人物心情愉快。

❶ 纵向的椭圆包子脸，一般用于表现稍成熟的人物。

❷ 在纵向椭圆的基础上为人物添加一个发型。

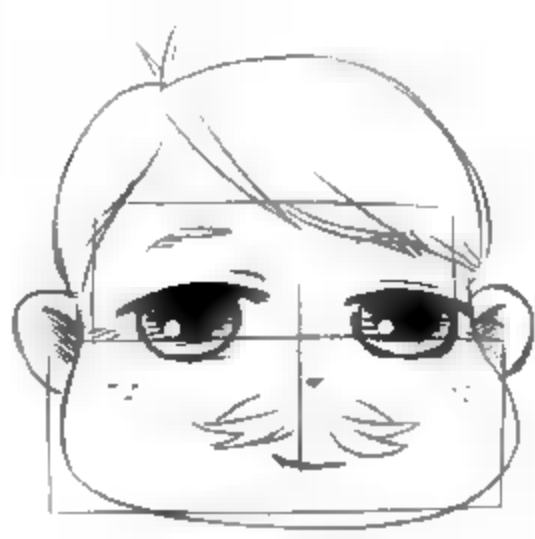
■ 为人物添加五官，眼睛尾部可以稍微向下，显得温柔一点。

Q版人物的其他脸型

三角形变形

以三角形为原型来变形，用于表现略带稚气的小孩子。

方形变形

以方形为原型来变形，用来表现健气开朗的少年。

特别脸型

可以根据“凸”形来绘制一个老年人，添加一些老年人的细节特点。

眉眼的画法

眼睛是心灵的窗户，是塑造漫画角色时非常关键的部分。Q版人物的眼睛更加有特色，下面就来学习Q版人物眉眼的画法。

写实眉眼与Q版眉眼的区别及各自的特点

写实眼睛

写实眼睛结构比较明显，眼线比较长，一般看来上下眼距不大。

Q版的眼睛眼线会变短，上下的眼距会变长，眼睛看上去水汪汪的。

位置

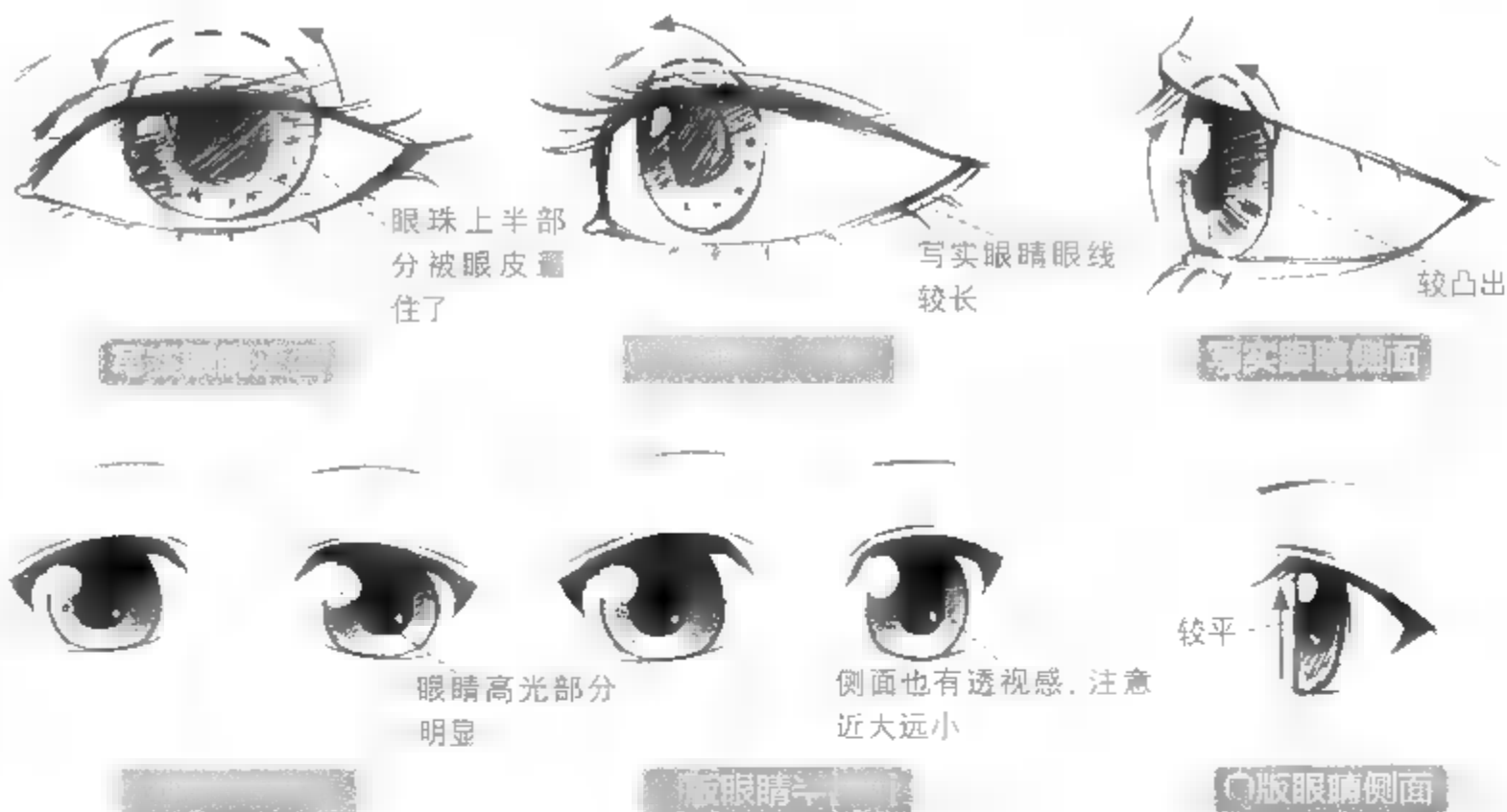
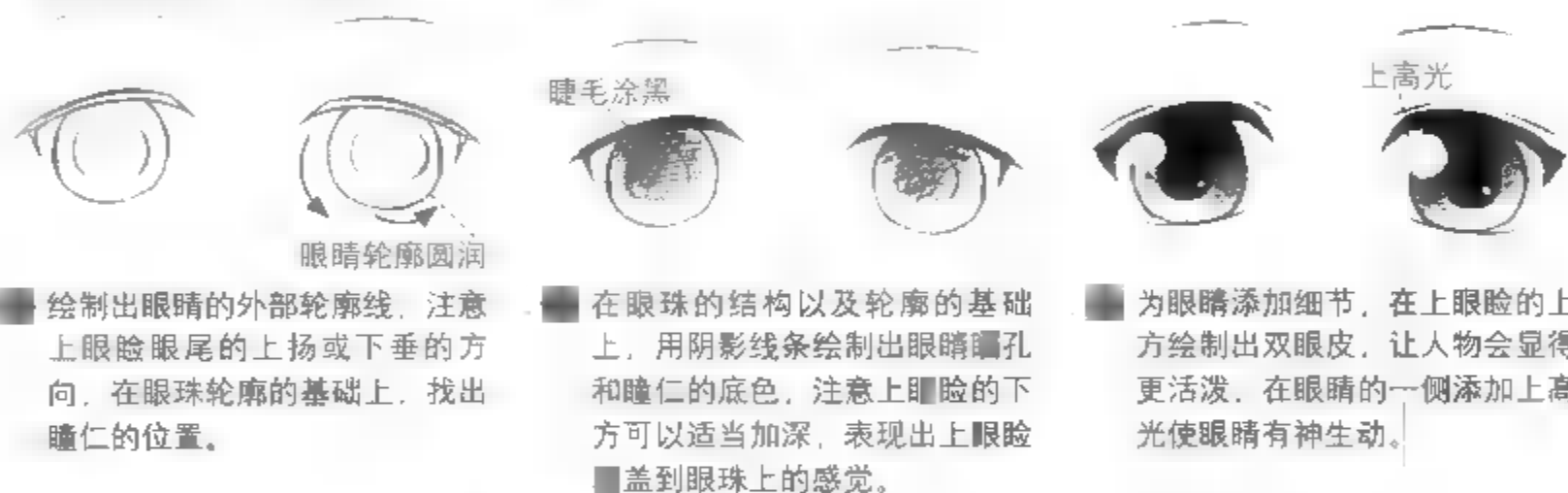
在变形的过程中，眼线逐渐变短，上下眼距逐渐变长，眼睛变圆润，部分细节被简化。

不同的Q版人物眉眼

具有活力的圆形眼睛

眼睛稍有棱角

散发温柔感觉的梯形眼睛

无辜可怜的方形眼睛

Q版人物眼睛的画法

- 绘制出眼睛的外部轮廓线，注意上眼睑眼尾的上扬或下垂的方向，在眼珠轮廓的基础上，找出瞳仁的位置。
- 在眼珠的结构以及轮廓的基础上，用阴影线条绘制出眼睛瞳孔和瞳仁的底色，注意上眼睑的下方可以适当加深，表现出上眼睑遮盖到眼珠上的感觉。
- 为眼睛添加细节，在上眼睑的上方绘制出双眼皮，让人物会显得更活泼，在眼睛的一侧添加上高光使眼睛有神生动。

用眼睛表

人物在有不同的情绪时，会带动眉毛与眼睛的神态发生变化。所以可以通过绘制不同的眼睛来表达人物的情绪。

俏皮的眼睛

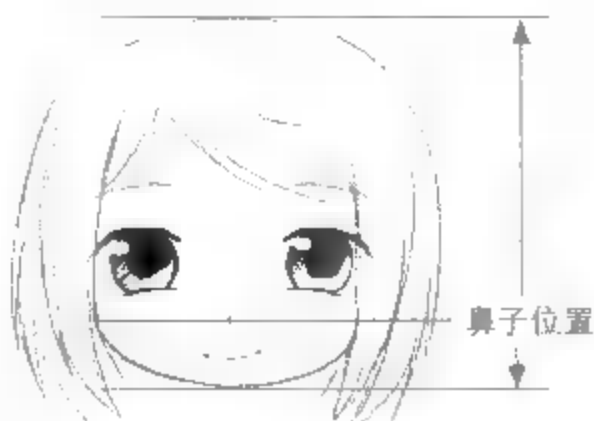
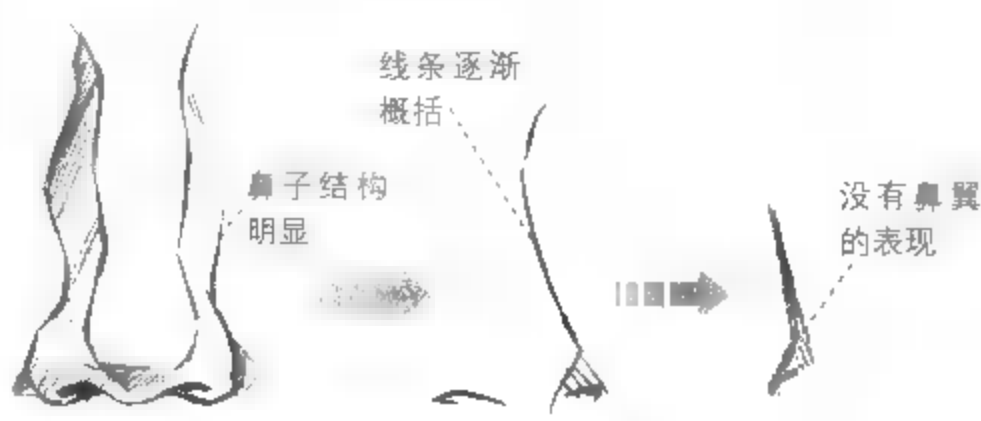
愤怒的眼睛

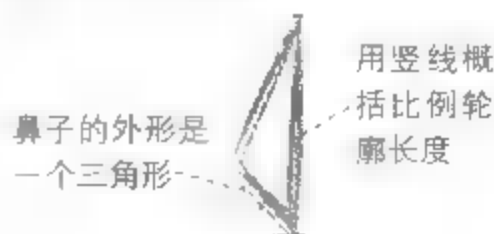
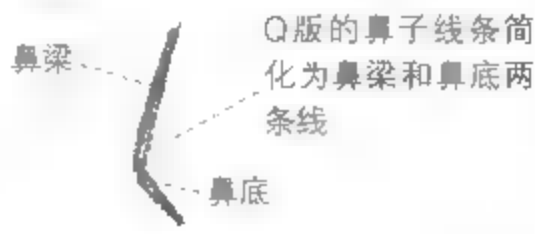
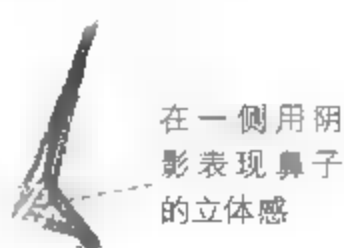
难过的眼睛

鼻子的画法

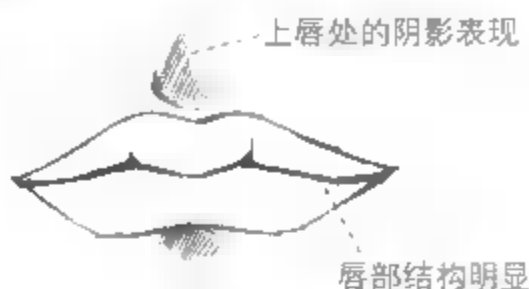
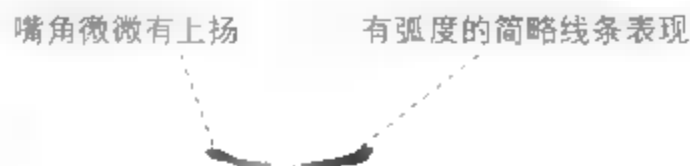
Q版人物的鼻子相对于眼睛来说，显得非常袖珍。有时候甚至会省略掉。现在就一起来学习Q版人物鼻子的画法吧。

写实的鼻子棱角分明，结构清晰，鼻梁处的转折和阴影都很明显。

Q版的鼻子短小而圆润，线条简化，概括化地表现鼻子的外形。

鼻子在Q版人物头部的位置

鼻子从写实到Q版的绘制是一个逐步简化概括的过程，写实的结构分明，表现客观，而Q版的结构简略，圆润可爱。

Q版人物鼻子的画法

画出一个鼻子的大概形状，并确定大小。

绘制出鼻子的基本形态，用简练的线条表现。

画出鼻子的形态后，添加一些细节，虽然小巧也要有细节阴影的表现。

嘴巴的画法

Q版的嘴巴也是很小的，这样可以增加人物的可爱度。同时，嘴巴的夸张变形可以极大地增加人物的喜剧色彩。

写实感的嘴部，结构明显，上下唇处都可以看出结构线。

Q版的嘴部简略得用一条或者两条线就概括出来了。

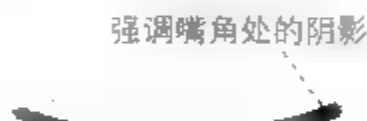
嘴在Q版人物头部的位置

写实的人物嘴部结构非常明显，上下唇都有细节的绘制，普通头身的嘴部线条已有所简化，但仍保留了主要的结构线条，Q版的人物嘴部就完全用简化线条表现了。

Q版人物嘴巴的画法

概括的两条线

嘴巴两边上扬弧度越大，微笑越明显

两端线条向上

强调嘴角处的阴影

❶ 确定嘴部的位置轮廓，用简单线条概括。

❷ 绘制出嘴部的线条结构，是上扬还是下撇都可以有所表现。

❸ 勾出嘴部的轮廓，可以强调嘴角处的阴影。

2.1.5 耳朵的画法

现实人物的耳朵结构非常复杂，而Q版则简单许多。Q版人物的耳朵在很大程度上省略了耳朵内部的构造，仅仅用耳朵的外形修饰脸部轮廓。

写实耳朵

写实的耳朵轮廓分明，内部的绘制也很具体，转折比较硬。

Q版耳朵

Q版的耳朵形状基本上是类似半圆形的，结构线圆滑。

耳朵在Q版人物头部的位置

写实人物的耳朵使得绘制更接近真实人物，结构细节都很真实，普通头身的耳朵线条简洁不少，但仍然棱角明显，Q版的耳朵非常简洁而圆滑，几乎都是以弧度来表现。

Q版人物耳朵的画法

1 确定耳朵的位置和轮廓，用简单的线条概括。

2 绘制出大致的耳廓线条，注意弧度感的表现。

耳朵的内部结构线条弧度状态与外廓一致

3 勾出耳朵的轮廓，可以强调并且添加耳廓内侧有弧度的结构线条。

不同Q版人物的耳朵

可爱的圆……　……尖耳朵　聪明的……耳朵　富贵的……

2.1.6 头发的画法

在同样风格的漫画作品中，发型是区别人物的重要元素。在设计绘制人物角色的时候，让发型适合其性格和让人印象深刻的发型，是画好Q版人物的关键。

Q版与普通头身的头发绘制都是根据人物头部的■形弧度来绘制的，一般前部都有适量的刘海。

Q版人物的头发一般都是经过了简化的，头发分组比较简略概括。

绘制头发从发旋开始

❶ 一般人的发旋位置都在人的头顶后部。

❷ 人物的头发是以发旋为中心生长开来的。

❸ 头发局部可以呈凌乱地飘起状。

不同发■的Q■人物发型

发型的绘制方法

① 绘制出头发的大体轮廓，可以先用块面来表现头发的厚度和发质。

② 根据轮廓绘制基本的头发形状和头发的大致走势。

③ 进一步添加头发的分组，注意头发走势的一致性。

④ 进一步绘制刘海和头发的走势，继续为头发分组。

⑤ 将头发的细节绘制出来，注意头发发丝纹理的起伏感。

⑥ 绘制出头发的阴影，将头部结构线去掉。

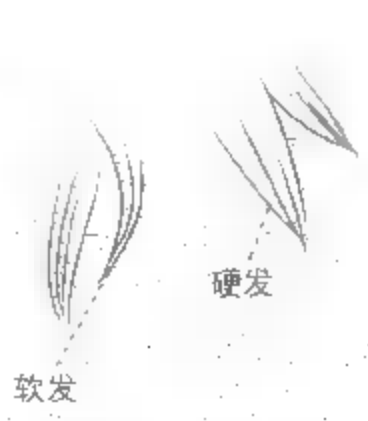
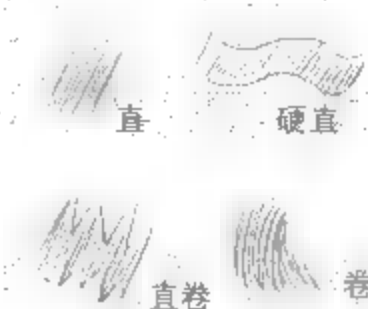
绘制头发的四要素

发量一般分为少、适中和丰厚三种，头发的外形会随之变化。

发量

发质

头发的长度也是用来表现人物造型感的，分为短、中长和长。

长度

绘制发色时，通过排线条来表现不同的发色

头发的发色一般是深色系和浅色系，有黑发、棕发还有金发等。

发色

❶ 短发女孩

❷ 斜刘海男孩

❸ 时尚男孩

❹ 扎马尾女孩

❺ 腼腆男孩

❻ 俏皮短发女孩

❼ 斯文女孩

特训练习

绘制Q版人物头部

❶ 绘制出发型的大体轮廓，可以先用块面来表现头发的厚度和发质。

❷ 根据轮廓用圆润的线条绘制出头发的基本形状，将大体走势画出来。

❸ 进一步添加头发的走势和分组，注意头发走势的一致性。

❹ 按刘海和头发的走势继续将头发分组。

❺ 细化头发的细节，注意头发发丝纹理的起伏感。

❻ 绘制头发的阴影，将头部结构线去掉。

❶ 绘制出发型的大体轮廓，可以先用块面来表现头发的厚度和发质。

❷ 根据轮廓用圆润的线条来绘制出头发的基本形状，将大体走势画出来。

❸ 进一步添加头发的走势和分组，注意头发走势的一致性。

❹ 按刘海和头发的走势，继续头发的分组。

❺ 添加头发的细节，注意头发发丝纹理的起伏感。

❻ 绘制头发的阴影，将头部结构线去掉。

02.2 Q版人物的面部表情

表情可以直接表达人物情感。和写实人物一样，Q版人物也有着丰富多彩的表情。常见的Q版人物面部表情包括喜悦、愤怒、悲伤等，另外还有很多夸张的表情。现在就来学习如何绘制Q版人物的面部表情吧。

技术专栏

Q版人物表情变化的规律

日常生活中，人们会根据心情变化表情。在绘制Q版人物表情的时候，可以抓住表情的变化规律，利用符号来表现表情的变化。

无表情

喜　怒　哀　乐

其他表情符号

根据符号画出Q版人物的表情

无表情

人物在没有表情时，五官不会发生位置变化，眉毛、眼睛、嘴巴都不会变化。

喜　嘴角向上扬。

怒　眉毛挤在一起，嘴张开。

哀　眉毛搭下，嘴角向下。

乐　眼睛有弧度变化，嘴张开。

不同方向的表情变化

人物表情的正面，眉毛上挑，眼睛处于十字线上。

侧面的人物，中心线偏向一侧，人物五官跟随变化。

侧面时，只能看到一侧的表情。

绘制表情的方法

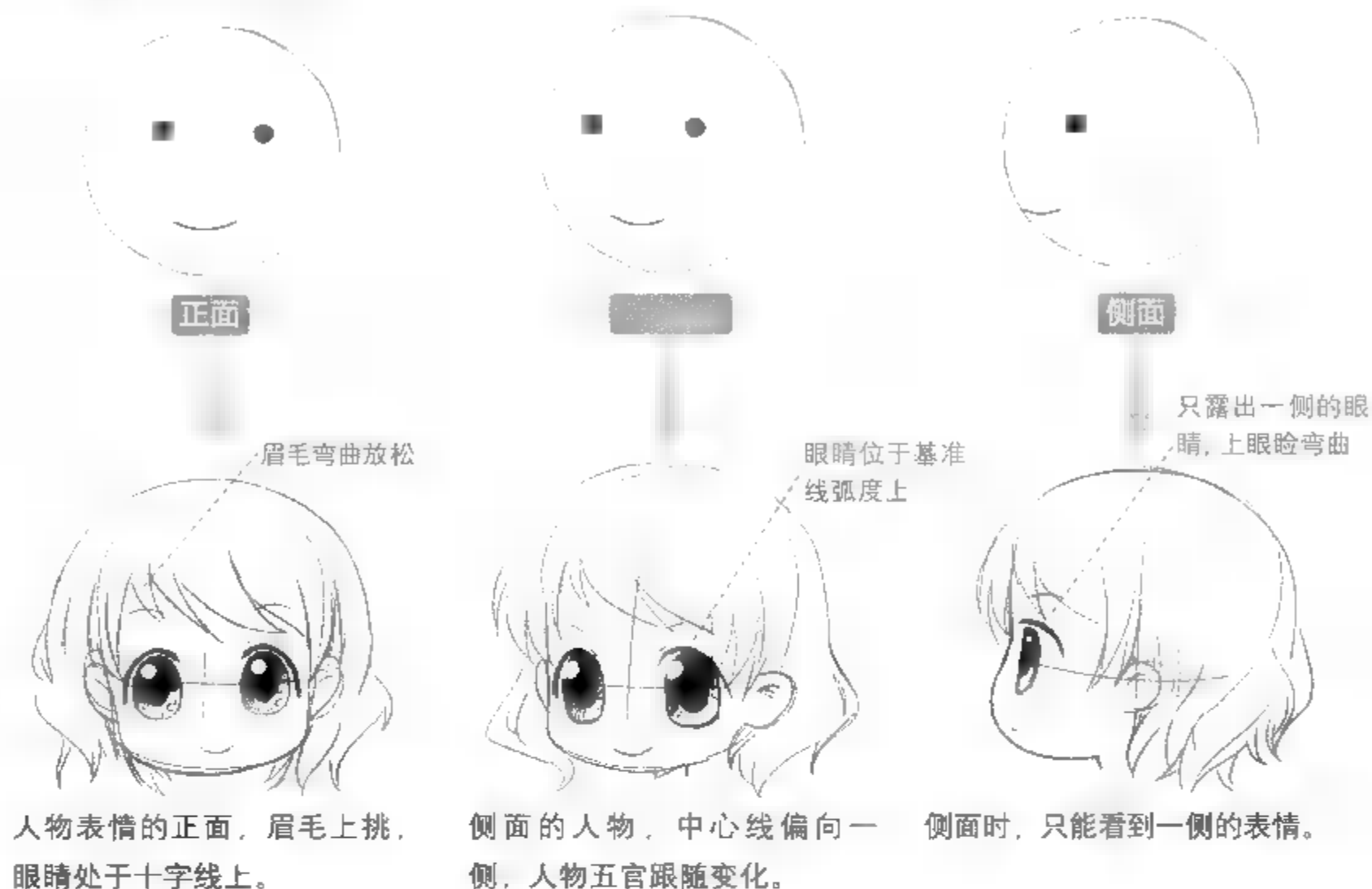
1 绘制出人物的头部及发型。

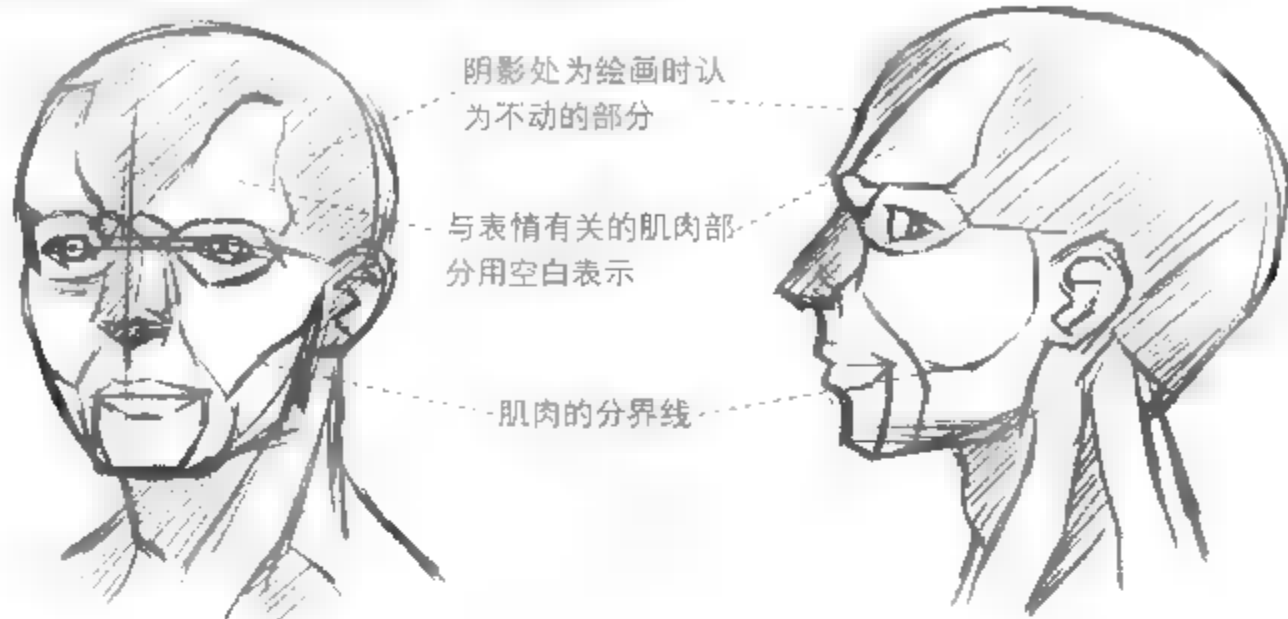
2 根据头部十字基准线上确定五官位置。

3 绘制出基本的表情轮廓。

4 为眼睛添加瞳孔，并上底色。

5 为眼睛加上阴影效果，进一步涂黑瞳孔部分。

6 给眼睛加高光，以及其他效果，渲染情绪。

通过脸部肌肉的变化来表现人物表情

表情的生成取决于脸部的肌肉构造，在绘制Q版人物表情时，要遵循这些肌肉的变化。现在一起来学习如何通过脸部肌肉的变化来表现人物的表情吧。

脸部主要肌肉的正面

脸部主要肌肉的侧面

根据脸部肌肉的变化绘制不同的表情

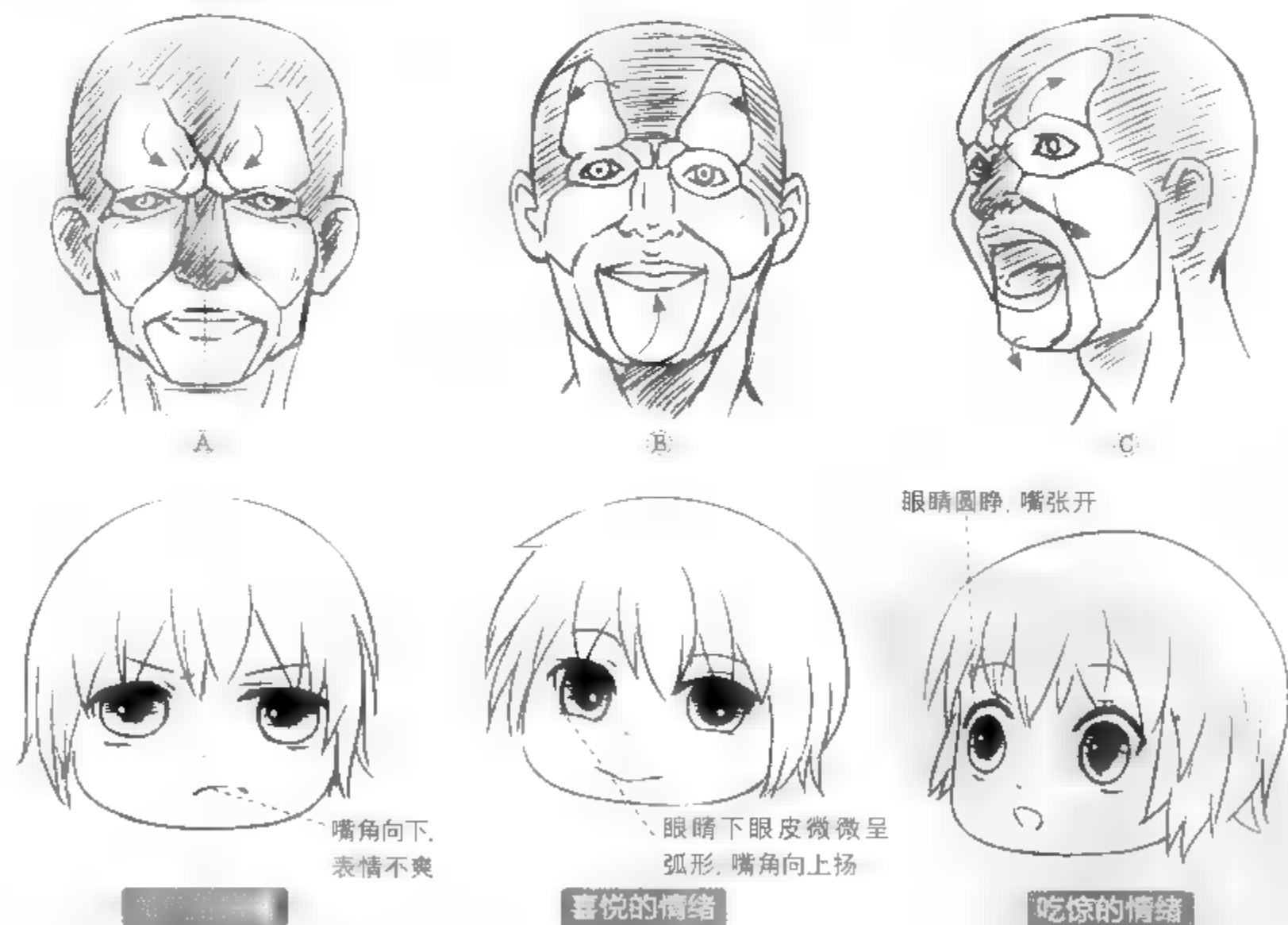
A

B

C

生气的情绪

喜悦的情绪

吃惊的情绪

A 生气时，肌肉向着眉心处汇集，眼部周围的肌肉特别紧张，嘴角处向下。
B 高兴之类的喜悦情绪，眉心处的肌肉往往松弛，嘴角向上扬。
C 惊讶时，眼睛周围的肌肉向上下拉伸，嘴巴张开呈“O”的形状。

情绪深浅影响表情变化的程度

情绪深浅的不同，表情也会有所变化。同样是高兴，也会根据开心的程度，产生微笑和大笑甚至笑到流泪等不同的表情。

在笑的时候，眼角微微下垂，眼线弯曲，在表现夸张的笑脸时，眼睛可以画成一睁一闭的状态。

开心的眼睛

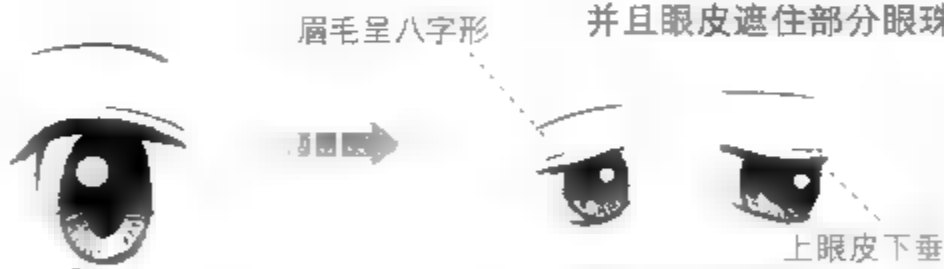
开心人物的眼睛

不笑时，眼睛圆睁，眼珠比较居中，被上眼皮稍微遮住。

人在笑的时候，下眼皮形成向上的弧度，眉毛也微微上挑。

不笑时，嘴部呈一条直线，嘴角处可以稍微有弧度感。

人在笑的时候，下眼皮形成向上的弧度，眉毛也微微上挑。

悲伤时，整个感觉是下垂的，眉毛和眼睛都向下，并且眼皮遮住部分眼珠。

悲伤的眼睛

悲伤人物的眼睛

无表情时的眼睛居中，并且下眼线没有弧度变化。

悲伤时，眉毛会呈八字形，眉尾下垂，上眼睑下垂遮住部分眼珠。

悲伤的嘴巴

嘴部呈一条线，嘴角处微微有些弧度。

悲伤难过，嘴角下垂或呈波浪状。

运用表情特效体现情绪变化

混乱的情绪

问号符号

十字暴符号

青筋符号

当五官的外形被符号代替，情绪的表达就要生动了。适当的夸张是很有必要的。

符号的表现要容易识别

不明白发生了什么事情和状况的表现。

有点腹黑，心里在盘算阴谋的感觉。

很生气，几乎要暴怒了的状况。

绘制表情的变化

① 处于情绪平静状态时，人物的五官没有变化。

② 眉毛出现变化，眉心微微聚拢，嘴巴微微张开。

③ 眉毛继续向下垂，呈八字形，嘴巴张开的幅度变大。

④ 眉毛紧缩聚拢，眉尾向上，上眼皮靠近眼珠。

⑤ 眉心进一步聚拢，眉尾上扬，眼珠圆睁，嘴巴张开且横向变形。

⑥ 眉毛紧缩聚拢程度最大，眉尾处在最高的位置，嘴巴张开到最大程度。

2.2.1 喜悦的表情

喜悦是最常见的基本表情。喜悦的表情会显得Q版人物更加可爱，很有孩子气。下面来学习绘制喜悦的表情吧。

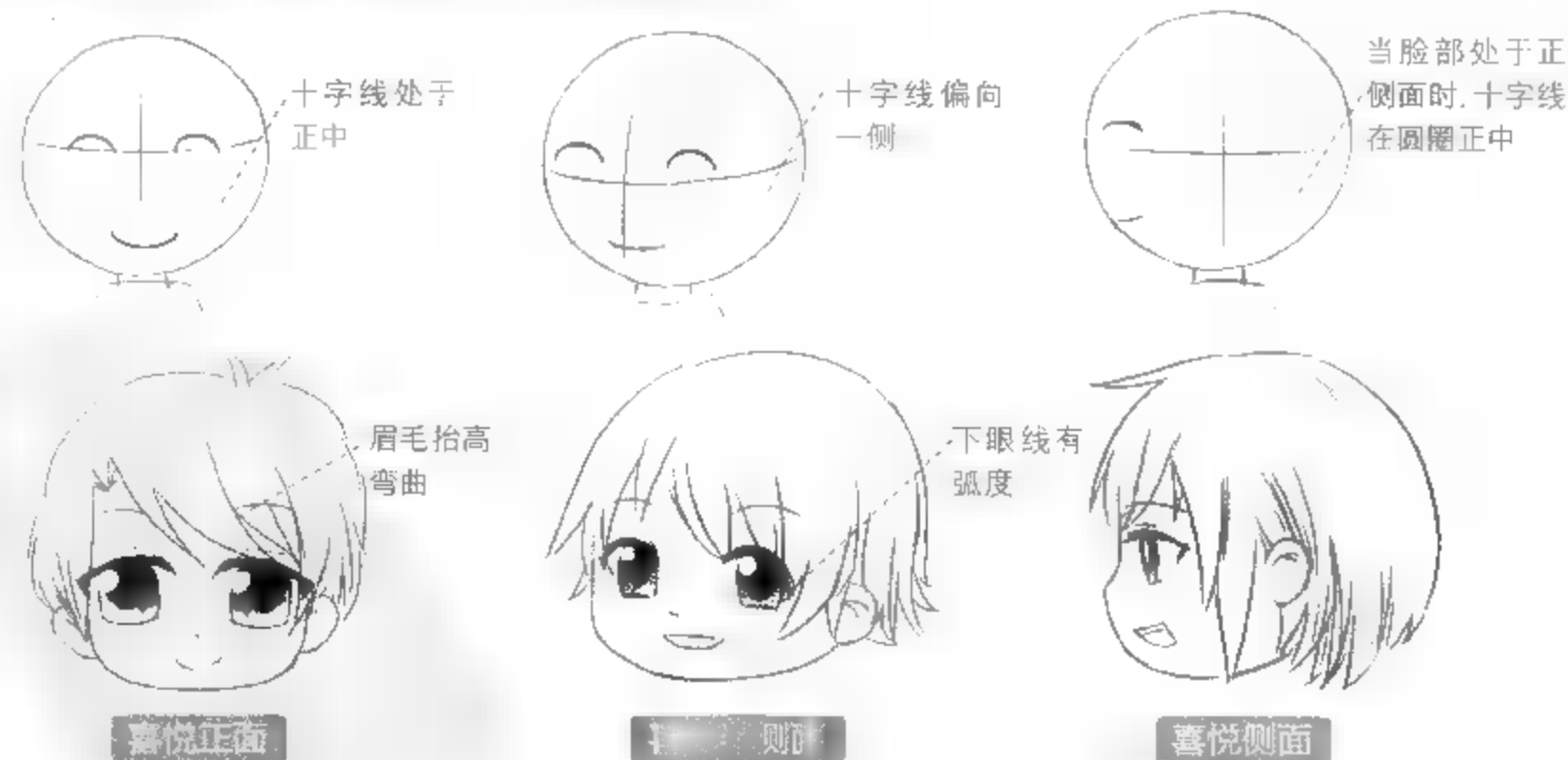
喜悦表情五官的绘

绘制喜悦的表情

1. 根据十字线确定五官的位置。
2. 在此基础上绘制喜悦的眼睛与嘴部的轮廓，为眼睛添加底色，分出瞳孔和瞳仁。
3. 去掉辅助线，细化五官并为眼睛加上高光。

Q版人物喜悦表情的正面、半侧面和侧面

喜悦正面

喜悦侧面

愤怒的表情

刻画Q版人物愤怒的表情应着重表现人物的眼睛和嘴巴。运用夸张的表情加强画面的冲击感，以此传达人物不满的情绪。

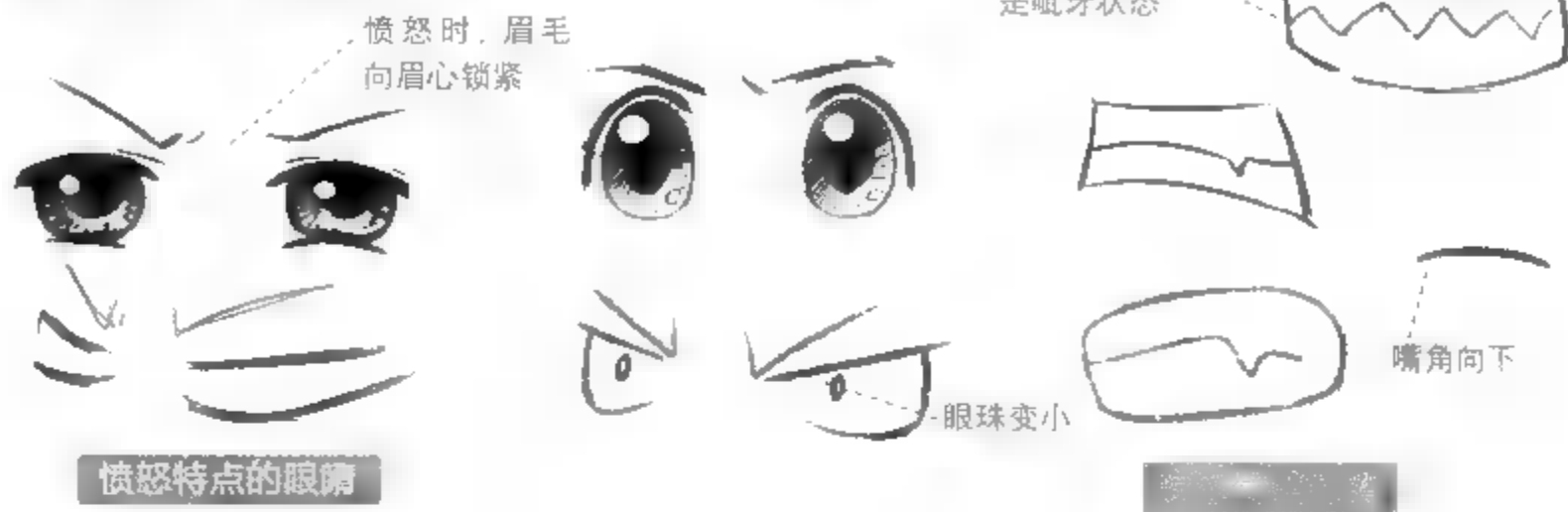
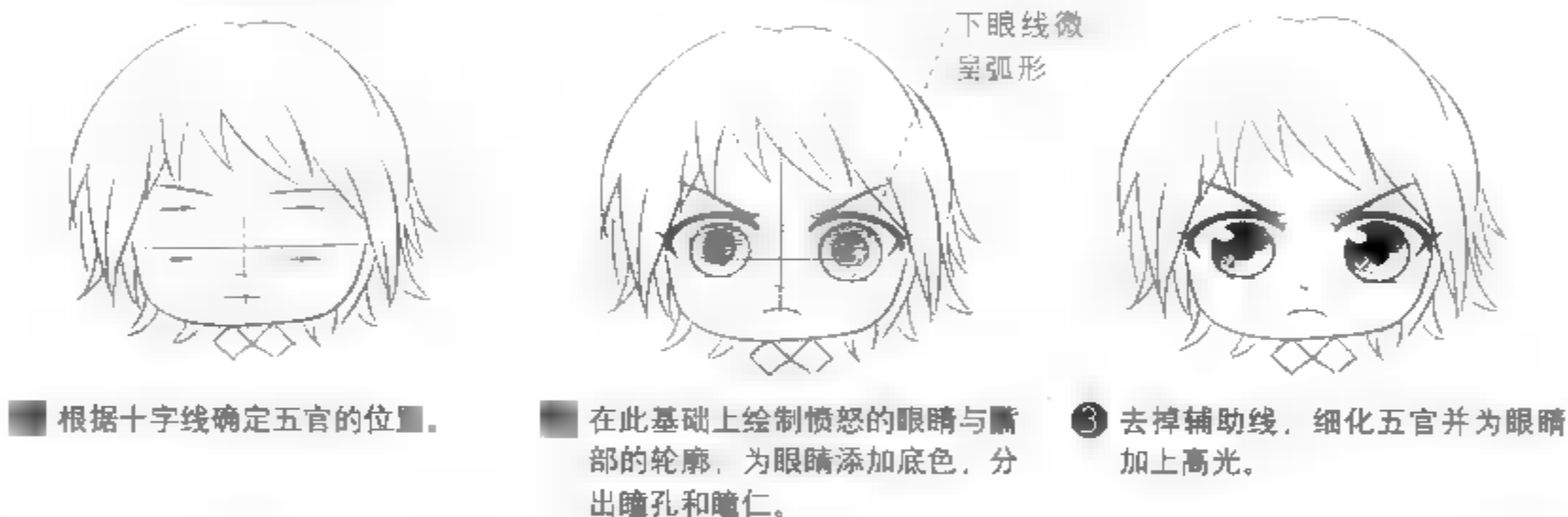
愤怒表情五官的绘制

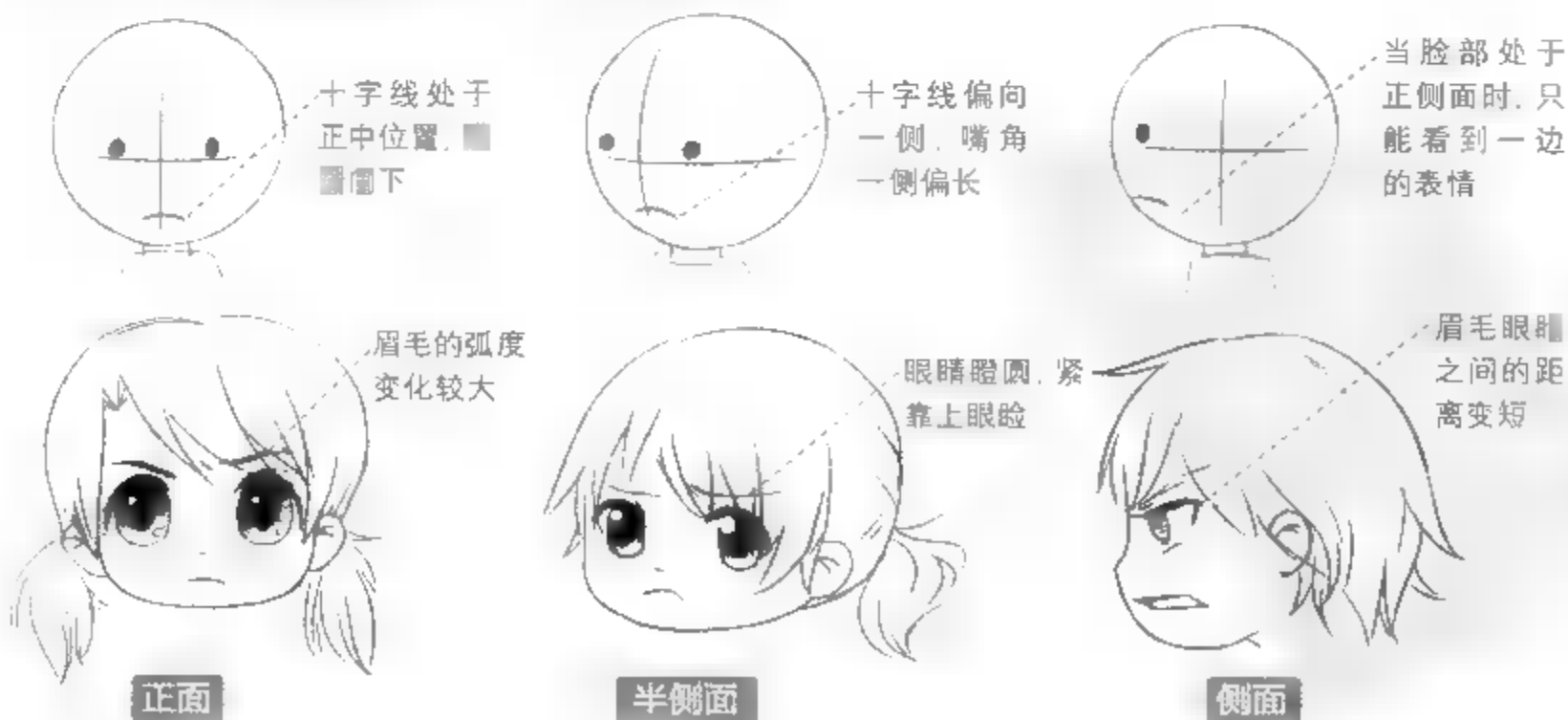
愤怒特点的眼睛

绘制愤怒的表情

1 根据十字线确定五官的位置。

2 在此基础上绘制愤怒的眼睛与嘴部的轮廓，为眼睛添加底色，分出瞳孔和瞳仁。

3 去掉辅助线，细化五官并为眼睛加上高光。

Q版人物愤怒表情的正面、半侧面和侧面

正面　半侧面　侧面

Q版人物悲伤表情会让人心生怜■，使人物感情强烈，比如张嘴大哭，泪如泉涌。可以加大各部位的变形幅度来增加表情的悲伤程度。

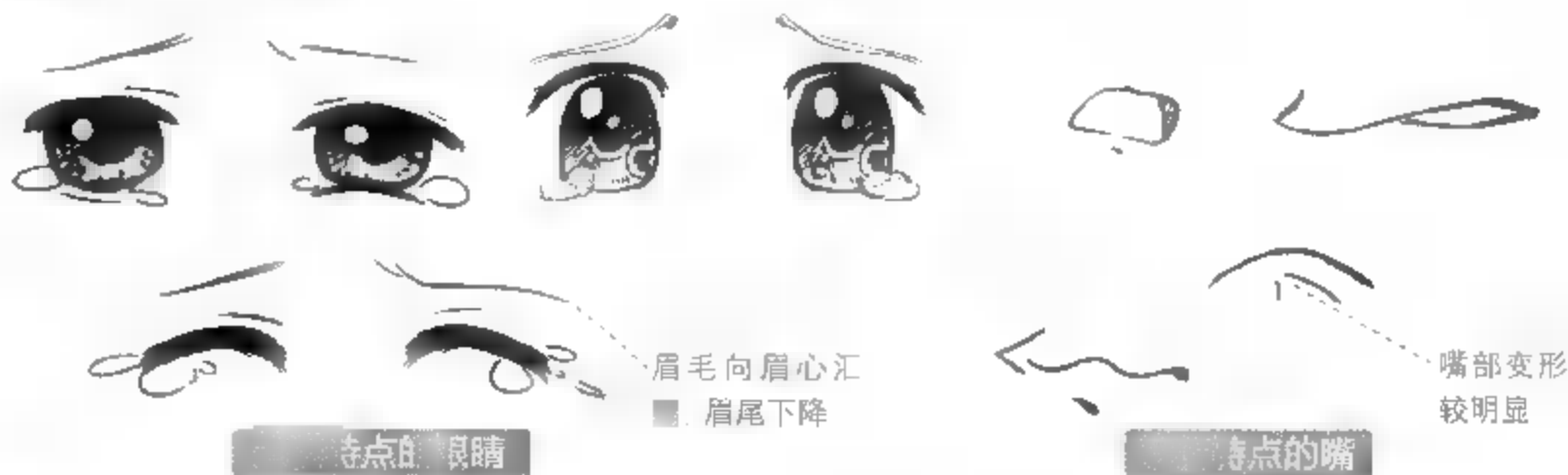
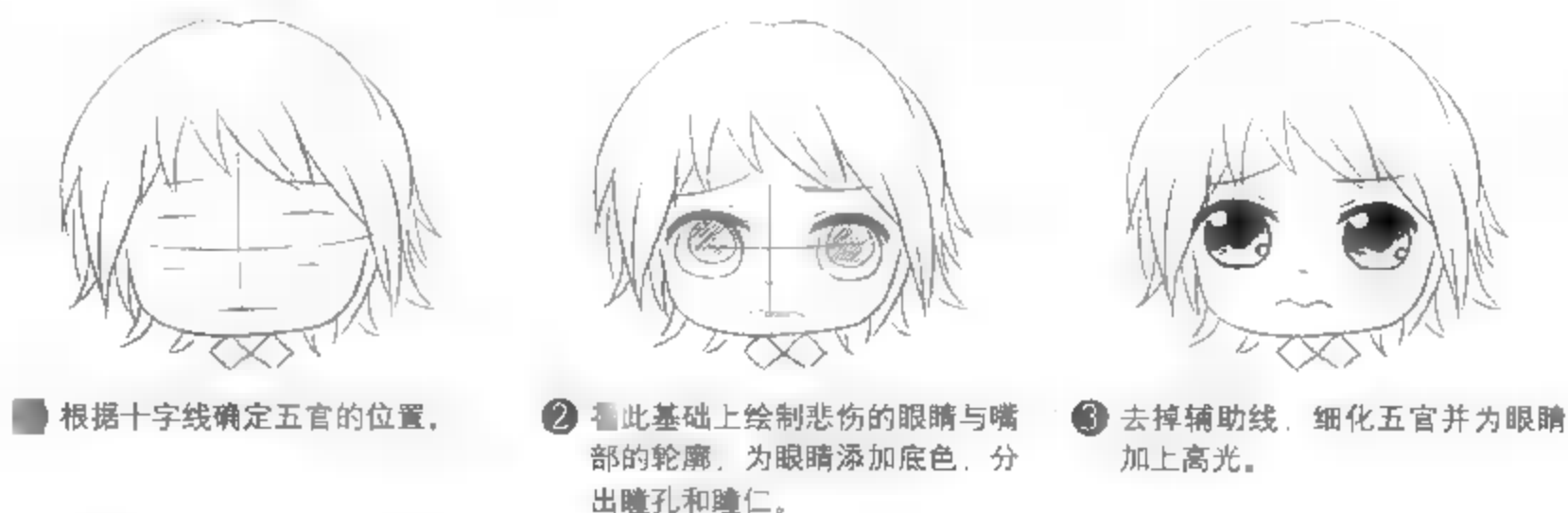
悲伤表情五官的绘制

■特点的眼睛　■特点的嘴

绘制悲伤的表情

❶ 根据十字线确定五官的位置。

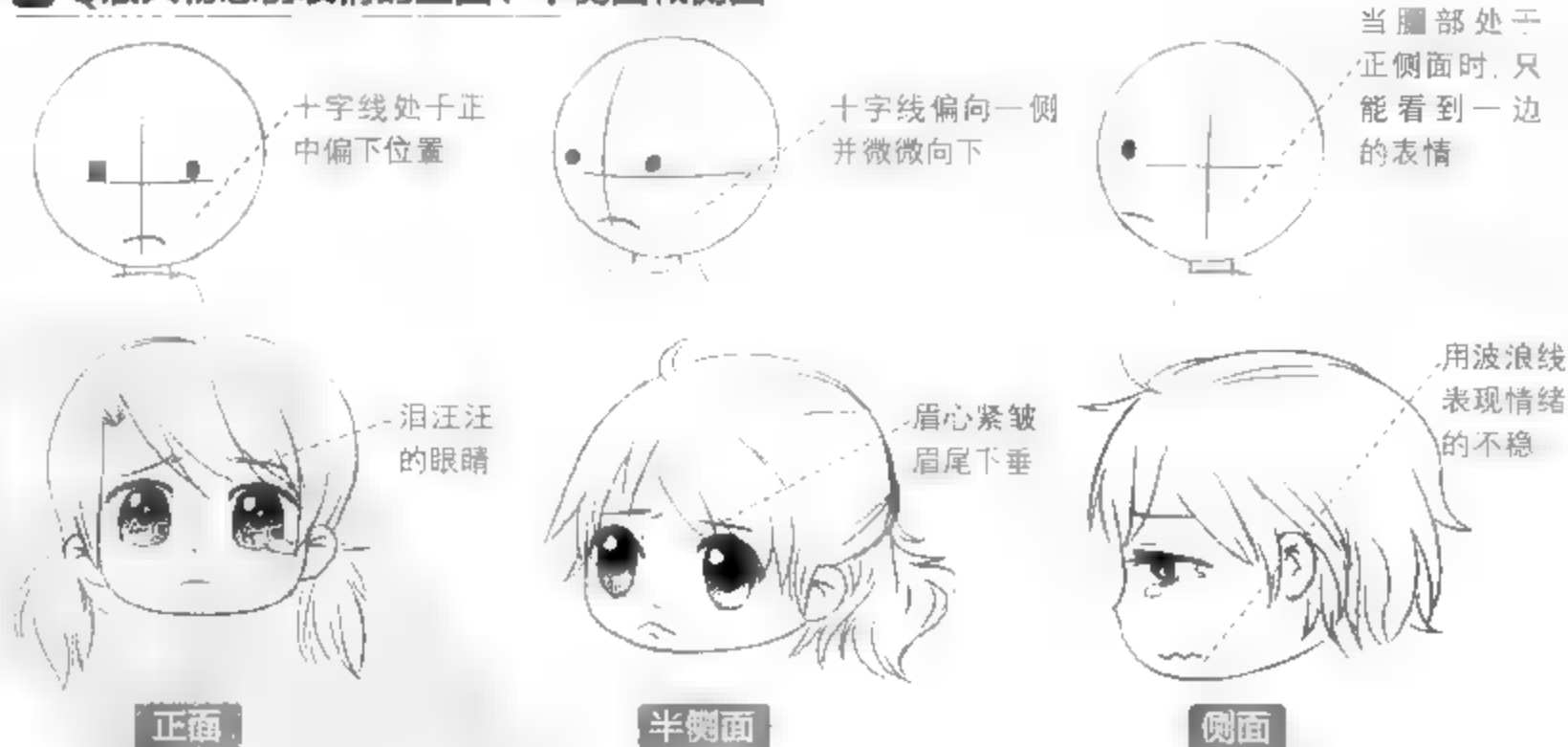
❷ 在此基础上绘制悲伤的眼睛与嘴部的轮廓，为眼睛添加底色，分出瞳孔和瞳仁。

❸ 去掉辅助线，细化五官并为眼睛加上高光。

Q版人物悲伤表情的正面、半侧面和侧面

正面

半侧面

侧面

[illegible]

Q版人物惊讶的表情大多数会显得比较搞笑。在表现Q版人物惊讶的表情时，随着惊讶的程度来改变表情的幅度，会起到非常强烈的喜剧效果。

吃惊表情五官的绘制

吃惊眼睛的轮廓线

一般在惊恐的时候，眉毛抬高，上下眼距变大，瞳孔在眼睛中间。

[illegible]的眼睛

吃惊嘴的轮廓线

吃惊特点的嘴

惊恐时候，嘴一般都是张开的，可以看到内部，呈拉长状态的半圆，或者是“O”形。

绘制喜悦的表情

1. 根据十字线确定五官的位置。

2. 在此基础上绘制吃惊的眼睛与嘴部轮廓，为眼睛添加底色，分出瞳孔和瞳仁。

3. 去掉辅助线，细化五官并为眼睛加上高光。

Q版人物喜悦表情的正面、半侧面和侧面

正面

半侧面

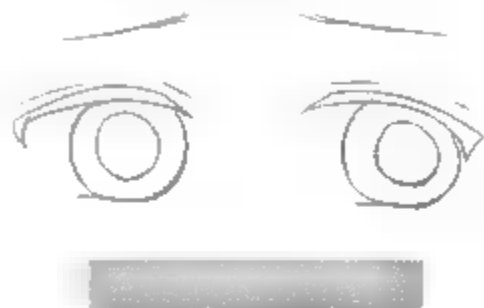
侧面

Q版人物害羞的表情十分可爱。脸上的红晕能体现害羞的程度，女生害羞的表情会显得人物更加娇媚。

害羞表情五官的绘制

一般在害羞的时候，眉毛都比较柔和，弧度比较明显，上下眼睑靠拢。

害羞时的眼睛

害羞时的嘴

害羞时候的嘴，因为有些紧张和不安会比较拘谨地抿着，嘴角有向上扬的弧度感。

绘制害羞的表情

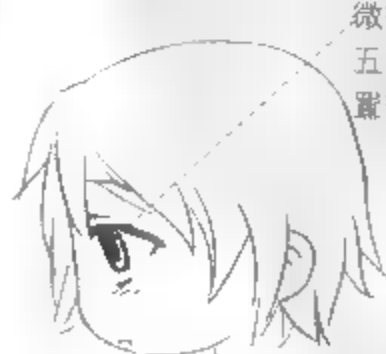
1. 确定害羞时五官的位置并用短线标出。

2. 在此基础上绘制害羞的眼睛与嘴部轮廓，为眼睛添加底色，分出瞳孔和瞳仁。

3. 去掉辅助线，细化五官并为眼睛加上高光。

Q版人物害羞表情的正面、半侧面和侧面

正面

半侧面

侧面

2.2.6 茫然的表情

茫然的Q版人物表情很搞笑，有时候会张大嘴，省略眼珠以此体现一无所知的疑惑情绪。下面就一起学习如何绘制茫然的表情吧。

茫然表情五官的绘制

茫然眼睛的轮廓线

人在茫然的时候双眼比较无神无光，眉毛平直没有动态感，上眼睑也是平的，瞳孔没有高光。

[illegible]的眼睛

[illegible]张开的感觉

茫然嘴的轮廓线

茫然特点的嘴

茫然时候的嘴，会因为有些疑惑的情绪而微微张开，[illegible]角[illegible]向下的感觉。

绘制茫然的表情

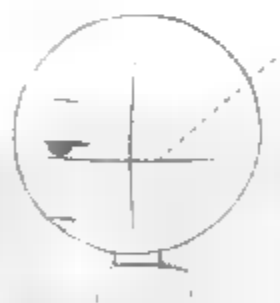
1 确定茫然时五官的位置，用短线标出。

2 在此基础上绘制茫然的眼睛与嘴部轮廓，为眼睛添加底色，分出瞳孔和瞳仁。

3 去掉辅助线，细化五官并为眼睛加上高光。

Q版人物茫然表情的正面、半侧面和侧面

眼睛小而无神

正面　半侧面　侧面

Q版人物郁闷的表情，情绪很糟很不爽，又无处发泄，只好把憋闷的心情堆积在脸上。五官看起来没有活力。

郁闷表情五官的绘制

郁闷的时候，眉毛紧锁，上眼睑遮住眼珠一部分，下眼皮上有黑线，体现出一种被不快乐笼罩的感觉。

郁闷眼睛的轮廓线

眉毛聚拢，下眼皮上有黑色的线条

郁闷特点的眼睛

嘴微微张开叹气的嘴型

嘴的轮廓线　郁闷特点的嘴

郁闷时候的嘴，因为情绪低落，心情憋闷，会不自觉地张开嘴做叹气状。

绘制郁闷的表情

❶ 确定郁闷时五官的位置，并用短线标出。

❷ 在此基础上绘制郁闷的眼睛与嘴的轮廓，为眼睛添加底色，分出瞳孔和瞳仁。

❸ 去掉辅助线，细化五官并为眼睛加上高光。

Q版人物郁闷表情的正面、半侧面和侧面

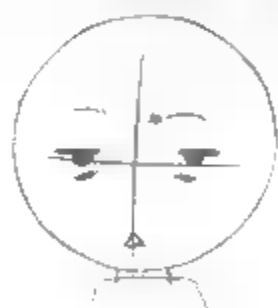
人物五官偏向一侧呈水平状

侧面时只能看见一侧的五官

下眼皮上有黑色线条，眉毛聚拢

正面

嘴微微张开，呈三角形

半侧面

眼睛无神采

侧面

绘制Q版人物傲慢的表情时，要注意表情有明显的自高自大的感觉。眉毛总是高高扬起，嘴角也会不屑地撇着。

傲慢表情五官的绘制

傲慢的时候，眉毛是比较紧锁的，眼睛扬起看着斜下方的鄙视眼神，上眼睑不靠近眼珠。

傲慢嘴的轮廓线 傲慢特点的嘴

傲慢时候的嘴，嘴角会向下撇，下嘴唇噘起，有时候还会歪向一边。

眉毛上挑并且紧锁眉头，眼睛向斜下方看

绘制傲慢的表情

1. 确定傲慢时五官的位置，并用短线标出。

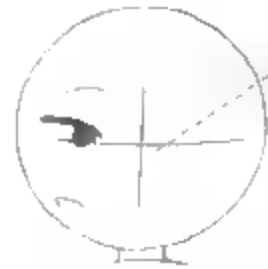
2. 在此基础上绘制傲慢的眼睛与嘴部轮廓，为眼睛添加底色，分出瞳孔和瞳仁。

3. 去掉辅助线，添加细节并为眼睛加上高光。

Q版人物傲慢表情的正面、半侧面和侧面

正面

半侧面

侧面

2.2.9 恐惧的表情

Q版人物恐惧的表情会有明显的紧张感。在画恐惧表情的时候，需要注意不同的恐惧程度，不同的人物会有不同的表现，如惊恐、呆滞、恐慌等。

恐惧表情五官的绘制

恐惧眼睛的轮廓线

眉毛上挑并且紧锁眉头，眼睛居中瞳孔紧缩

恐惧的时候，眉毛是比较紧锁的，眉尾上扬，眼睛瞪大，眼珠圆睁。

恐惧特点的眼睛

嘴张大，看得见舌头

恐惧嘴的轮廓线

恐惧特点的嘴

恐惧时候的嘴，嘴角会向下撇，呈压扁的方形。

绘制恐惧的表情

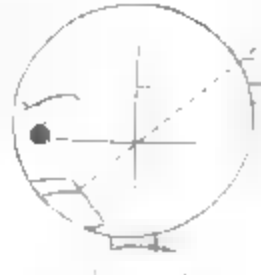
❶ 首先要确定恐惧时五官的位置，并用十字线表示。

❷ 在十字线的基础上绘制恐惧的眼睛与嘴部轮廓，为眼睛添加底色，分出瞳孔和瞳仁。

❸ 去掉辅助线，添加细节并为眼睛加上高光。

Q版人物恐惧表情的正面、半侧面和侧面

十字线在正中，表情符号较夸张

十字线偏向一侧，眉毛向上，嘴巴张开

正侧面时，五官只看到一边，嘴巴动态夸张

眼睛在正中，瞳孔紧缩，眉毛上挑并且紧锁眉头

正面

嘴张大开，能看见舌头

半侧面

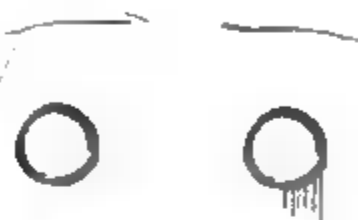
侧面

无语的表情

人之所以无语，通常是受到刺激而一时无法作答。在绘制Q版人物无语的表情时，可以加入许多特效来加强人物无语的情绪，例如汗滴或黑线等。

无语表情五官的绘制

无语眼睛的轮廓线

无语的眼神是空洞的，只有眼眶的轮廓，并且眼眶线条加重，下眼皮有黑线。

无语特点的眼睛

无语嘴的轮廓线　无语特点的嘴

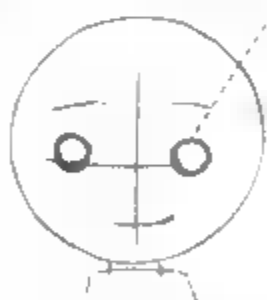
无语的嘴接近冷笑，想笑又笑不出来的状态。

绘制无语的表情

❶ 确定无语时五官的位置，用短线标出。

❷ 在此基础上绘制无语的眼睛与嘴部轮廓，为眼睛添加底色，分出瞳孔和瞳仁。

❸ 去掉辅助线，细化五官并为眼睛加上高光。

Q版人物无语表情的正面、半侧面和侧面

正面

半侧面

侧面

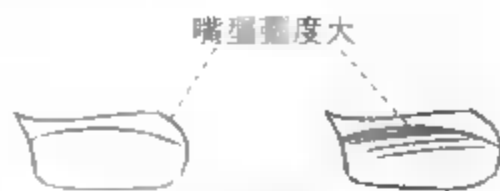
绝望的表情

在绘制Q版人物绝望的表情时，可以将人物的表情刻画得十分强烈。放大五官的比例，加上增强气氛的符号，更能烘托出绝望的心情。下面就一起来试试看吧。

绝望表情五官的绘制

绝望眼睛的轮廓线

绝望的眼神一般是充满了眼泪、眉毛紧锁、上下眼睑的距离很短的一种哀愁状态。

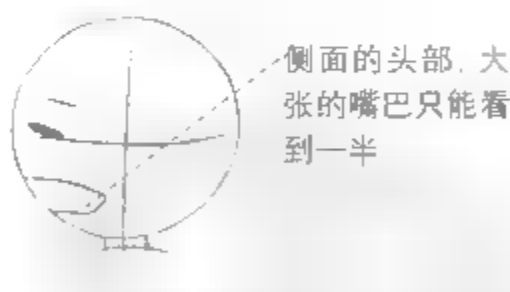
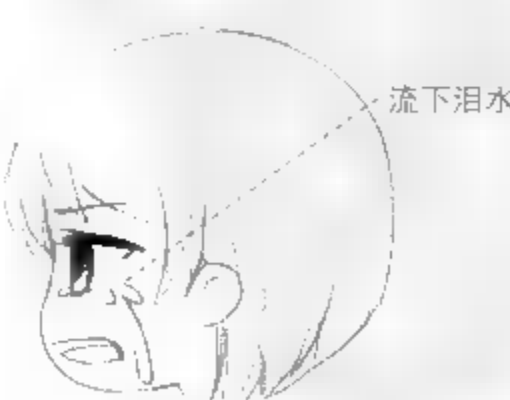
绝望特点的眼睛

绝望嘴的轮廓线

绝望特点的嘴

嘴张大喊叫的状态，呈圆弧状且可看到舌头。

绘制绝望的表情

1. 确定绝望时五官的位置，用短线标出。
2. 在此基础上绘制绝望的眼睛与嘴部轮廓，为眼睛添加底色，分出瞳孔和瞳仁。
3. 去掉辅助线，添加细节并为眼睛加上高光。

Q版人物绝望表情的正面、半侧面和侧面

正面　　半侧面　　侧面

腹黑的表情

腹黑的Q版表情比写实版简单，腹黑是一种隐藏的感情，但依旧可以用表情来体现。画的时候要注意眉毛、眼睛和嘴巴的细节。

腹黑表情五官的绘制

腹黑的眼神通常都比较犀利，眉毛高高扬起，眼睛细长微微上挑。

腹黑特点的嘴

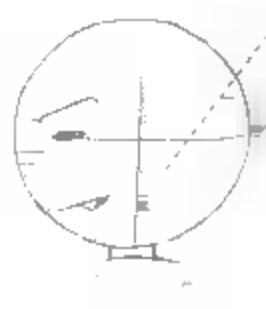
腹黑的人一般不会有太明显的嘴部动态，通常都是抿着嘴，嘴角提升且微微张开。

绘制腹黑的表情

确定腹黑时五官的位置，并用短线标出。

在此基础上绘制腹黑的眼睛与嘴部轮廓，为眼睛添加底色，分出瞳孔和瞳仁。

去掉辅助线，添加细节为眼睛加上高光。

Q版人物腹黑表情的正面、半侧面和侧面

符号眼神

正面　半侧面　侧面

"汗"的表情

"汗"的表情在Q版里比写实版的表情更加夸张。通常会简化五官或者突出汗滴，当■到不知道如何应对的情况时，便可以使用"汗"表情。

"汗"表■五官的绘制

一般"汗"的眼神的眉毛比较纠结，上下高低不一致，并且眼睛的上眼睑紧靠眼珠。

"汗"的表情通常会有一个可笑的嘴巴，微微地张开，嘴角向一边扯着。

绘制"汗"的表情

1. 确定"汗"时五官的位置，用十字线表示。

2. 在此基础上绘制"汗"的眼睛与嘴部轮廓，为眼睛添加底色，分出瞳孔和瞳仁。

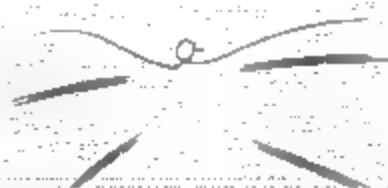
3. 去掉辅助线，添加细节并为眼睛加上高光。

Q版人■"汗"表情的正面、半侧面和侧面

2.2.14 “囧”的表情

“囧”字就像一张委屈的脸，常用来表现“尴尬”、“无奈”、“真受不了”、“被打败了”等意思。在绘制Q版表情时，“囧”的表情可以被极度简化。

“囧”表情五官的绘制

“囧”的眼睛是一个“八”字的形状，整体呈下垂的趋势，没有眼珠部分，眉毛拧起并且眉尾下垂。

“囧”眼睛的轮廓线

眉毛聚集，与眼睛同时下垂的状态

“囧”[illegible]

“囧”[illegible]的轮[illegible]　“囧”特点的嘴

“囧”表情的嘴部，就像这个字一样，整体是一个方形的口字，并且上短下长。

绘制“囧”的表情

❶ 确定“囧”时五官的位置，用短线标出。

❷ 在此基础上绘制“囧”的眼睛与嘴部轮廓。

❸ 去掉辅助线，细化五官并为人物添加牙齿。

Q版人物“囧”表情的正面、半侧面和侧面

正面

半侧面

侧面

实例展示 Examples Show

漫画中经典的表情

8 开心
9 委屈
10 绝望
11 满足
12 愤怒
13 愉快
14 郁闷

特训练习

绘制Q版人物捧腹大笑的表情

❶ 首先在人物头部绘制十字基准线，确定人物的头部方向。

❷ 在十字基准线上确定好大笑时五官的位置，注意五官的透视变化要按照十字线的透视弧度。

❸ 在确定好五官的基本位置后，可以把人物大笑时的特征和嘴大笑时的弧度绘制出来。

❹ 绘制出眉毛的位置，要体现大笑时的眉毛特征。

❺ 把大笑时的眼睛绘制出来，人物的眼睛在大笑时变成了一条弧线。

❻ 去掉辅助线，进行细节调整，并且添加上适当的阴影效果。

❶ 首先在绘制十字基准线，这是为了确定人物的头部方向。

❷ 在十字基准线的基础上确定好大笑时五官的位置，注意五官的透视变化要在十字线的透视弧度上。

❸ 在确定好五官的基本位置后，根据基本位置画出五官形状。

❹ 为睁大的眼睛添加瞳孔。

❺ 用排线加深瞳孔和靠近上眼睑部分的眼珠。

❻ 去掉辅助线，调整五官的细节，并且添加上适当的阴影效果。

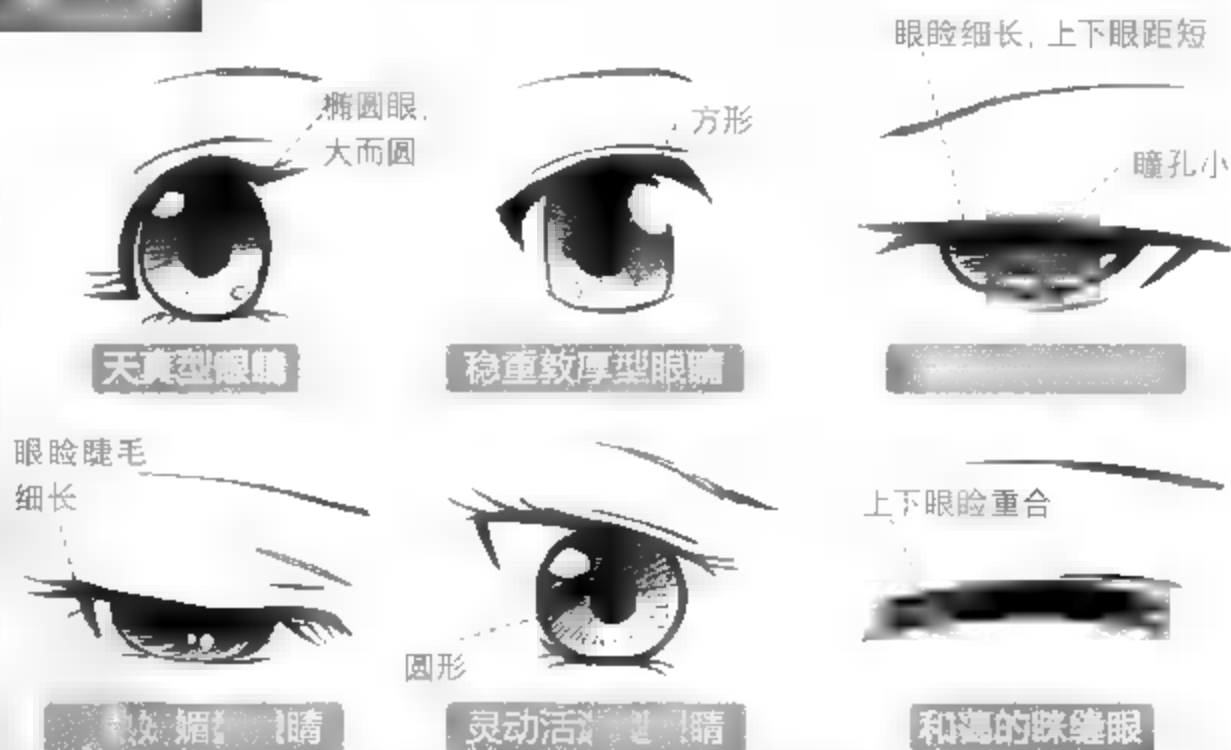
02.3 不同类型Q版人物的表情

不同类型的Q版人物，表情也会有所不同。例如喜悦的表情，天真型Q版人物和成熟型Q版人物的表现就大有区别。在本小节中，将学习各种不同类型的Q版人物的表情区别。

技术专栏

性格不同的Q版人物表情的区别

不同类型的人物性格不同，而性格又会影响人物的面部表情，下面就一起来学习性格不同的Q版人物表情的画法吧。

眼睛是塑造不同角色的关键，不同外形的眼睛可以反映不同的性格特点，也就是可以表现不同类型的人物。

天真型的人物，眼睛都大而圆，眼角微微下垂，给人可爱友善的感觉。

妩媚型的人物，眼睛通常都比较长，上下[illegible]距不那么大，眉毛向上扬起。

热血型的人物，眼睛炯炯有神，眼角处向上，眉毛浓密且比较粗，笑容很大很灿烂。

2.3.1 天真型人物

天真型Q版人物的五官

天真型人物给人可爱亲切和友善的感觉，典型的表情一般是圆睁着眼睛开心地笑着，并且眼角是微微向下的。

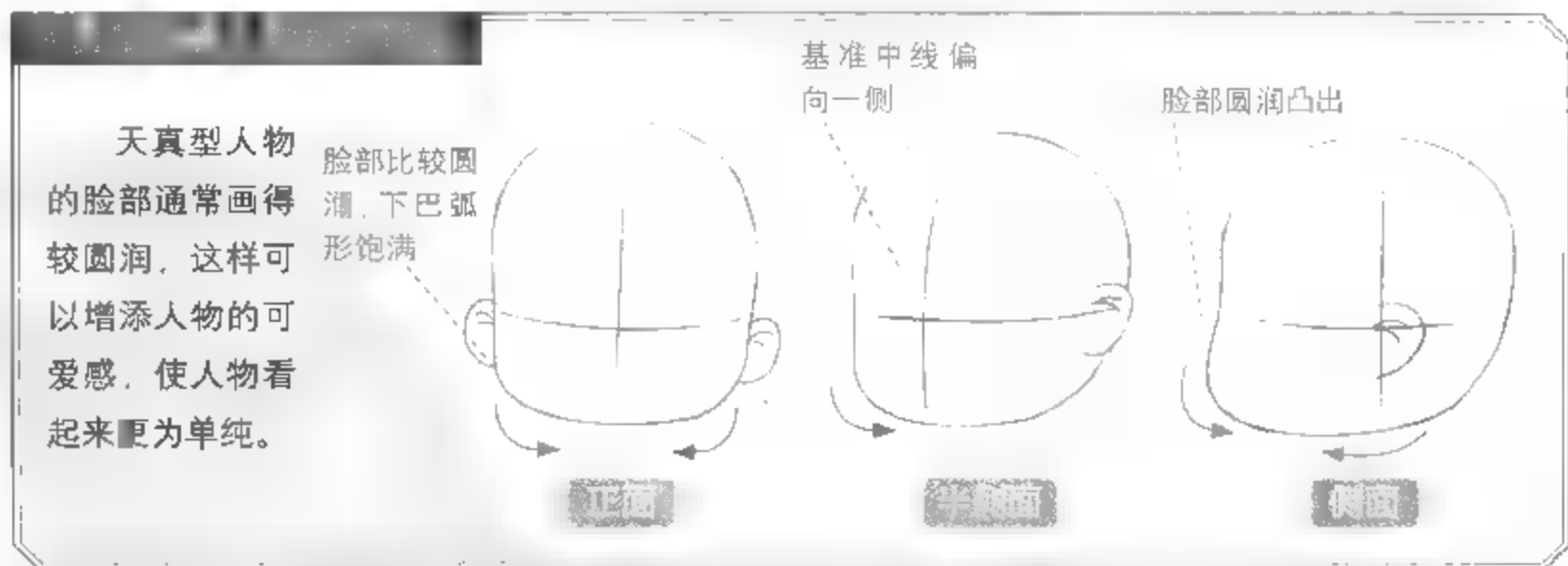
绘制天真型Q版人物的头部

绘制人物的头部轮廓。

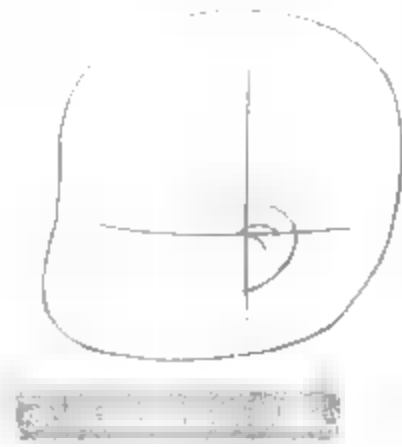
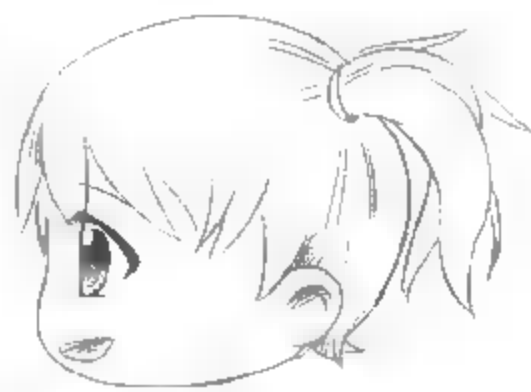
为人物头部添加适合的头发造型。

在人物的头部绘制出五官。

最后去掉辅助线，为头部添加细节。

天真型人物的脸部通常画得较圆润，这样可以增添人物的可爱感，使人物看起来更为单纯。

天真型Q版人物男女的区别

天真型的男性人物，眼部整体下垂，眉毛很柔和，眼睛大而明亮且呈圆润的方形，嘴笑起来张开，下嘴唇弧度很圆。

天真型的女性人物，眼部整体下垂，眉毛微微下垂，给人可爱的感觉，眼睛又大又明亮且比较圆，下嘴唇弧度很圆。

绘制天真型Q版人物的眼睛

❶ 绘制出眼睛的基本形状，用简单的轮廓线表示。

❷ 把上眼睑和双眼皮的线条勾出来。

❸ 为瞳孔和瞳仁添加底色效果。

❹ 深入绘制眼睛里的底色，把瞳孔、瞳仁的细节画出来。

天真型Q版人物的表情变化

天真型的人物，表达往往较直接。

眉毛弯曲，高高抬起

微笑的表情

眉毛向眉心汇聚，眉尾向上

嘴大张

愤怒的表情

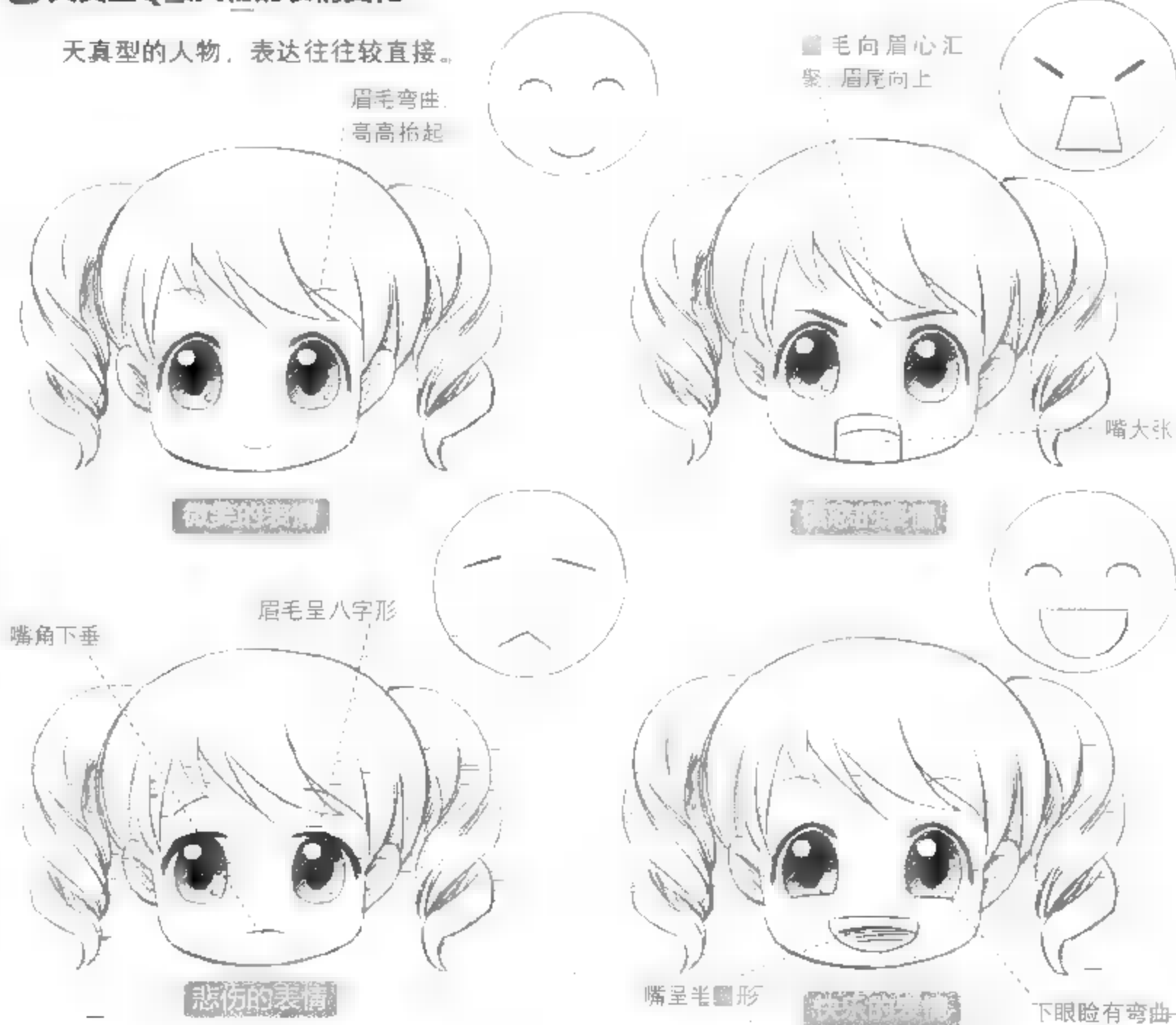
嘴角下垂

眉毛呈八字形

悲伤的表情

嘴呈半圆形

下眼睑有弯曲

快乐的表情

天真型Q版人物的表情特效

此类人表情较为丰富，变化比较多，可以多用一些可爱圆润的线条。

天真烂漫星星眼

可爱左右眯眯眼

2.3.2 成熟型人物

成熟型人物的脸部相对来说会更加写实化一点，刻画的时候可以把眼睛稍微缩小些，画出睫毛可以增添人物的成熟度，眼角的位置也能表现人物的成熟感。

成熟型Q版人物的五官

半圆形的拉长圆弧状

成熟型人物充满了魅力，眼神神秘而温柔。典型的表情一般是专注的眼神，微笑的嘴。

绘制成熟型Q版人物的头部

① 绘制人物的头部轮廓。

② 为人物头部添加适合的头发造型。

③ 在人物的头部绘制出五官。

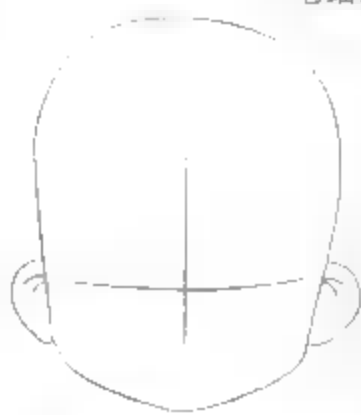
④ 去掉辅助线，为头部添加细节部分。

成熟型Q版人物脸部

成熟型人物的脸部可以画得不那么圆润，能够表现出人物知性的一面。

成熟型Q版人物男女的区别

成熟型正面结构图

成熟型的男性人物，眼部细长且眼线较长，眉毛微微上挑，嘴部微笑弧度不大。

成熟型的女性人物，眼部比较细长，眉毛上扬而且纤细，睫毛微微上翘。

成熟型男生侧面

成熟型侧面结构图

成熟型女生侧面

绘制成熟型Q版人物的眼睛

1. 绘制出眼睛的基本形状，用简单的轮廓线表示。
2. 把上眼睑和双眼皮的线条勾出来。
3. 为瞳孔和瞳仁添加底色效果。
4. 深入绘制眼睛的质感，把瞳孔和瞳仁的细节画出来。

眉毛的变化对表情的影响

眉毛上升、下降和松弛、紧张时，表现出的情绪是不同的。

忧愁

愤怒

成熟型Q版人物的表情变化

成熟类型的人表情一般比较少，因此在绘制表情的时候，可以根据情况适当地夸张，眉毛、眼睛与嘴部的幅度会影响情绪的表现。

忧虑的表情

无奈的表情

大笑的情绪

愤怒的表情

成熟型Q版人物的表情特效

成熟型的人一般表情的幅度比较小，没有特别夸张的感觉，因此表情特效多通过眼神表现。

眼神犀利的表情

腹黑有计谋的表情

热血型Q版人物的五官

热血型表情

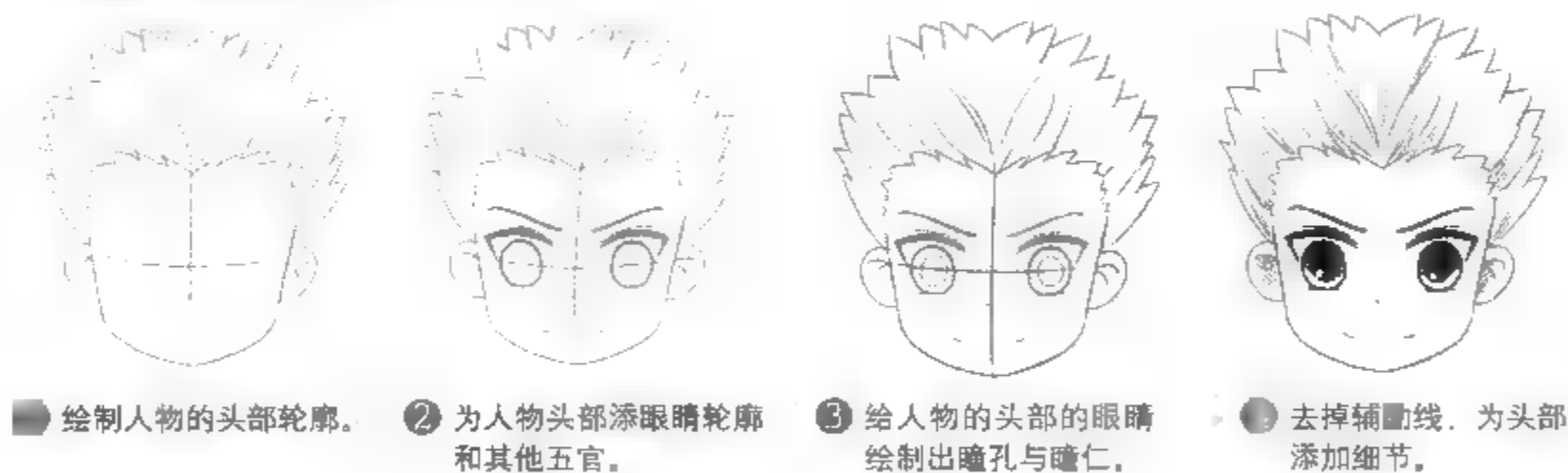
热血型人物有活力且精神充沛，典型的表情一般是双眼圆睁且炯炯有神。

绘制热血型Q版人物的头部

1. 绘制人物的头部轮廓。

2. 为人物头部添眼睛轮廓和其他五官。

3. 给人物的头部的眼睛绘制出瞳孔与瞳仁。

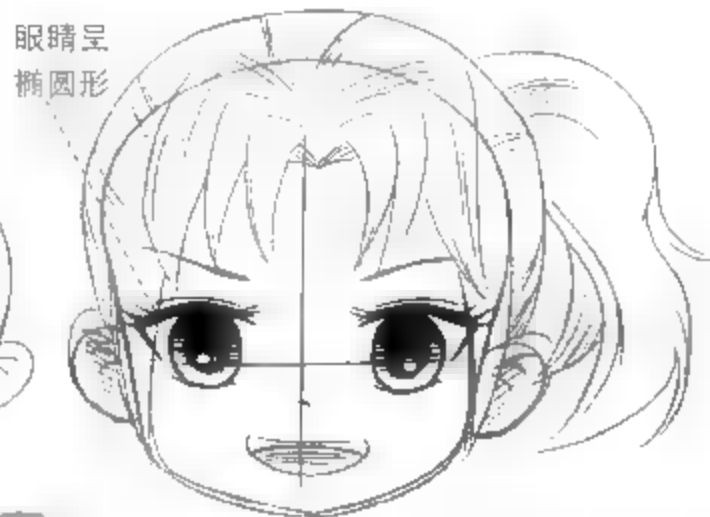
4. 去掉辅助线，为头部添加细节。

热血型Q版人物脸部特征

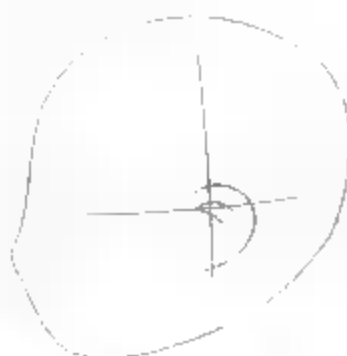
热血型的人物脸部一般是两颊比较圆润，显得比较健康有活力，下巴是微微带点尖的弧线。

热血型Q版人物男女的区别

眼睛呈
椭圆形

热血型正面结构图

热血型的男生，眼睛圆睁且眉毛微粗，有棱角并微向上扬，上下眼距大，嘴部笑的弧度很大。

热血型的女生，眼部比较大而明亮，眉毛比热血男生稍细些，睫毛微微上翘。

热血型男生侧面

热血型侧面结构图

热血型女生侧面

绘制热血型Q版人物的眼睛

1. 绘制出眼睛的基本形状，用简单的轮廓线表示。
2. 把上眼睑和双眼皮的线条勾出来。
3. 为瞳孔和瞳仁添加底色效果。
4. 深入绘制眼睛的质感，把瞳孔瞳仁的细节画出来。

眉毛的变化对表情的影响

眉毛的变化可以很明确地表现人物内心的情感。

惊愕

忧虑

怀疑

热血型Q版人物的表情变化

热血型的人表情弧度比较大而夸张。在绘制表情的时候，眼睛睁得很圆且眼角向上，嘴部活动范围大，时常配有夸张的弧度。

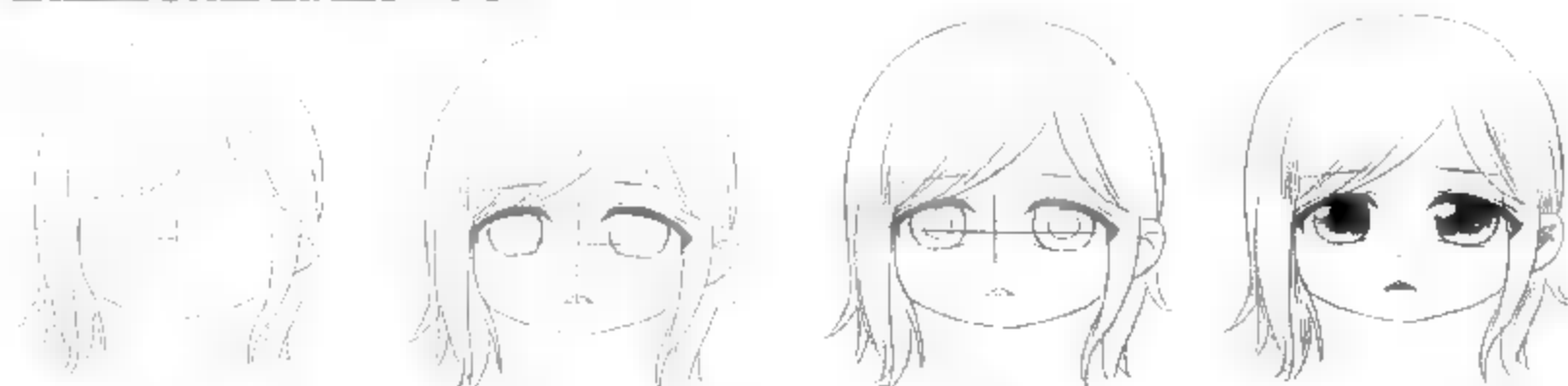
热血型Q版人物的表情特效

热血型人物往往性格比较火爆，因此在表情特效上常表现得比较夸张。

忧郁型人物

忧郁型Q版人物的五官

忧郁型表情

忧郁型人物往往给人愁眉不展的感觉，典型的表情一般是没精打采地皱着眉头，眼睛和眉毛都往下垂，嘴角也是向下的。

绘制忧郁型Q版人物的头部

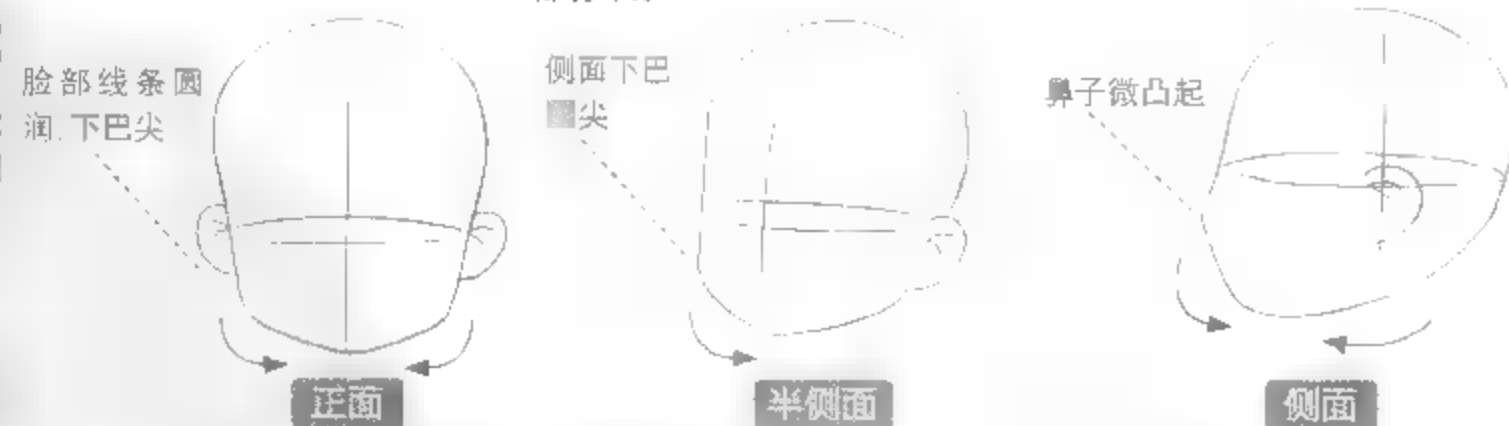
1 绘制出人物的头部轮廓，并添加十字线。

2 在头部十字基准线上为人物头部添加眼睛和其他的五官。

3 给人物的眼睛绘制出瞳孔与瞳仁。

4 去掉辅助线，为头部添加细节部分。

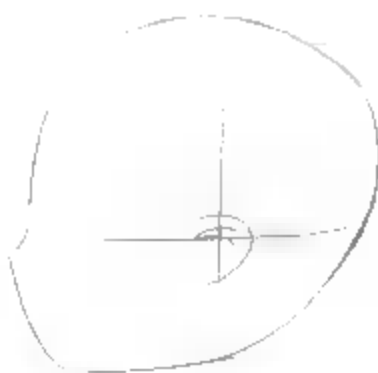
忧郁型Q版人物的脸部特征

用稍尖的轮廓表现忧郁型人物的脸部，可以使人物看起来郁郁寡欢。

忧郁型Q版人物男女的区别

忧郁型正面结构图

忧郁型的男生，一般眉头微皱，眼睛大而有方形的弧度感，上下眼距不大。

忧郁型的女生，眼神比较忧愁，眉头皱起，眼睛大且被上眼睑遮住一部分。

忧郁型男生侧面

忧郁型侧面结构图

忧郁型女生侧面

绘制忧郁型Q版人物的眼睛

① 绘制出眼睛的基本形状，用简单的轮廓线表示。

② 把上眼睑和双眼皮的线条勾出来。

③ 为瞳孔和瞳仁添加底色效果。

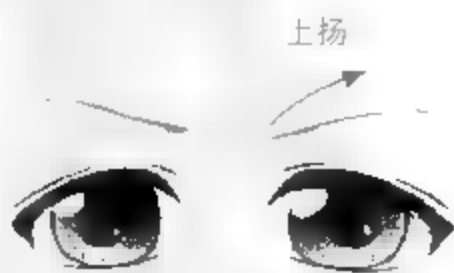
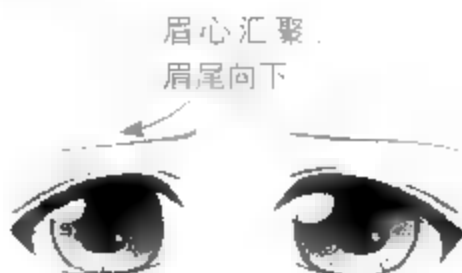
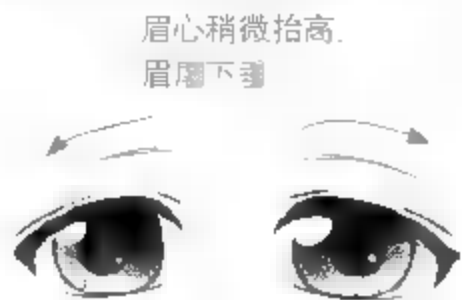
④ 深入刻画眼睛的质感，把瞳孔瞳仁细节画出来。

眉毛的变化对表情的影响

忧郁型人物的眉毛更多表现的是低落的情绪，因此常常是朝下的。

上扬

眉心汇聚，
眉尾向下

眉心稍微抬高，
眉尾下垂

惊喜　忧虑　迷茫

忧郁型Q版人物的表情变化

忧郁型的人多是郁郁寡欢，经常表现悲伤或难过的情绪，因此表情也以比较悲伤的居多。

眉心紧锁，眼部用力挤压，眼尾下垂

眼泪流出

眼神温和，眼角微微下垂

微笑的表情

眉毛呈八字形

嘴微张，嘴角下垂

遗憾的表情

皱眉

嘴角呈下垂的弧线状

双眼紧闭，眼睑较宽

忧郁型Q版人物的表情特效

忧郁型人物的表情多半是眼神不安或者不悦，常被混沌笼罩着。

■ 温柔型Q■版人物的五官

温柔型表情

温柔型的人物给人文静害羞的感觉，典型的表情一般是双目微微下垂，眼神柔和并且抿嘴微笑。

>> 绘制忧郁型Q■人物的头部

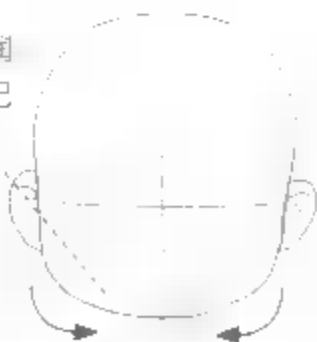
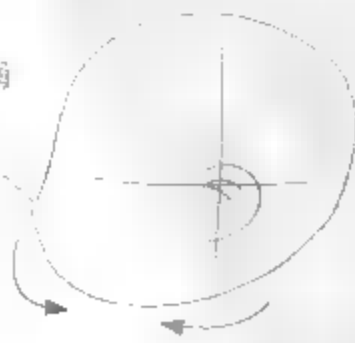
■ 绘制出人物的头部及发型轮廓。

❷ 为人物头部添眼睛轮■和其他五官。

❸ 然后，给人物的眼睛绘制出瞳孔与■仁。

❹ 去掉辅助线，为头部添加细节部分。

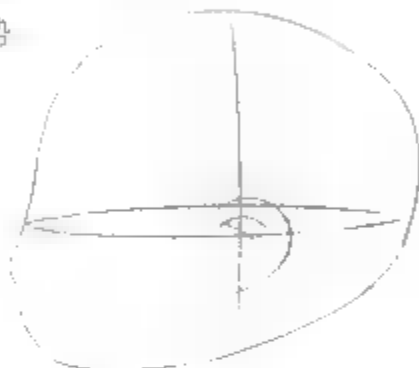
温柔型Q版人物的脸部特征

温柔型人■的脸部胖嘟嘟的，看起来就非常圆润，因此用■常见的包子脸就可以了。

温柔型Q版人物男女的区别

温柔型的人物脸部通常比较圆润，显得很和蔼，眼神比较温和，高光略扁。

温柔型的男生，眉毛距离眼睛较远，双眼的眼角处微微下垂，眼珠呈有弧度的方形。

温柔型正面结构图

温柔型的女生，眉毛与眼睛间距较宽，上眼睑浓密，睫毛较长且微微上翘。

温柔型男生侧面

温柔型侧面结构图

温柔型女生侧面

绘制温柔型Q版人物的眼睛

1. 绘制出眼睛的基本形状，用简单的轮廓线表示。
2. 把上眼睑和双眼皮的线条勾出来。
3. 画出瞳孔和瞳仁。
4. 深入绘制眼睛的质感，把瞳孔和瞳仁的细节画出来。

眉毛的变化对表情的影响

温柔型人物的表情都较为温婉，变化不大。在绘制的时候不用将眉毛做太大变化。

温柔型Q版人物的表情变化

温柔型的人性格不是很张扬，因此脸部的表情幅度不会特别大。眉毛柔和、眼神温和是此类型人最大的特点。

瞳孔缩大，眼睛圆睁且闪烁着光芒

眉毛呈八字形，眉尾下垂

不满的表情

眉毛呈八字形，向眉心汇聚

鼻子处的斜线表示红晕

哭泣的表情

双眼闭上，眼睑较宽

嘴呈向下的弧线

失望的表情

微微弯曲的眉毛

眼角微微下垂

微笑的表情

温柔型Q版人物的表情特效

眼睛水汪汪的，眼眶呈波浪状

此类人较为感性，性格比较内敛，可以着重表现眼睛的特效。

委屈的表情

眼睛圆睁，闪烁着光

用斜线代表脸上的红晕

害羞的表情

冷酷型Q版人物的五官

冷酷表情

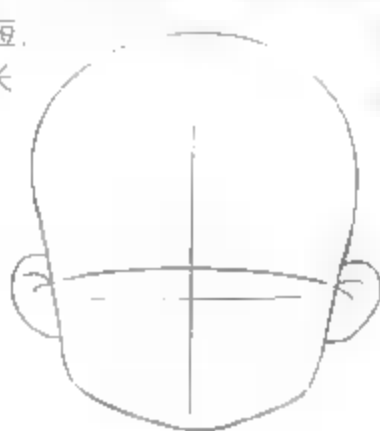
冷酷型人物，由于很少微笑给人严肃的感觉，典型的表情一般是双目凝视某处，嘴角向下不苟言笑。

绘制冷酷型Q版人物的头部

1. 绘制人物的头部轮廓。
2. 在头部十字基准线上为人物头部添加眼睛和其他的五官。
3. 给人物头部的眼睛绘制出瞳孔与瞳仁。
4. 去掉辅助线，为头部添加细节部分。

冷酷型Q版人物的脸部

冷酷型Q版人物男女的区别

冷酷型人物的脸部棱角明显，下巴比较尖，眼部有向上的趋势。

冷酷型的男生，眉毛上扬细长，双眼的眼角处微微吊起，下眼白明显。

冷酷型正面结构图

冷酷型的女生，眉毛细长向上挑，上眼睑部分较宽，睫毛较长，微微上翘，眼珠呈圆形。

冷酷型男生侧面

冷酷型侧面结构图

眉毛与眼尾均上挑

眼尾睫毛细长

冷酷型女生侧面

绘制冷酷型Q版人物的眼睛

1. 绘制出眼睛的基本形状，用简单的轮廓线表示。
2. 把上眼睑和双眼皮以及眉毛的线条勾画出来。
3. 为瞳孔和瞳仁添加底色效果。
4. 深入绘制眼睛里的质感，把瞳孔瞳仁的细节画出来。

眉毛的变化对表情的影响

冷酷型Q版人物的表情变化特征

冷酷型人物的眼神是表情的关键，通常的表情多半是不屑、傲慢或者愤怒的，并且嘴角的动态也是下垂的。

冷酷型Q版人物适用的表情特效

此类人是隐藏得很深的类型，表情特效通常是斜眼看人，或是表现出一种不悦的表情。

2.3.7 反叛型人物

反叛型Q版人物的五官

表情

反叛型人物给人以凶狠跋扈不可接近的感觉，典型的表情一般是眉毛向上扬，眼睛瞪得很圆，嘴巴张得很大。

绘制反叛型Q版人物的头部

1. 绘制出人物的头部轮廓以及头发造型。

2. 在头部十字基准线上为人物头部添加眼睛和其他的五官。

3. 给人物的眼睛绘制出瞳孔与瞳仁。

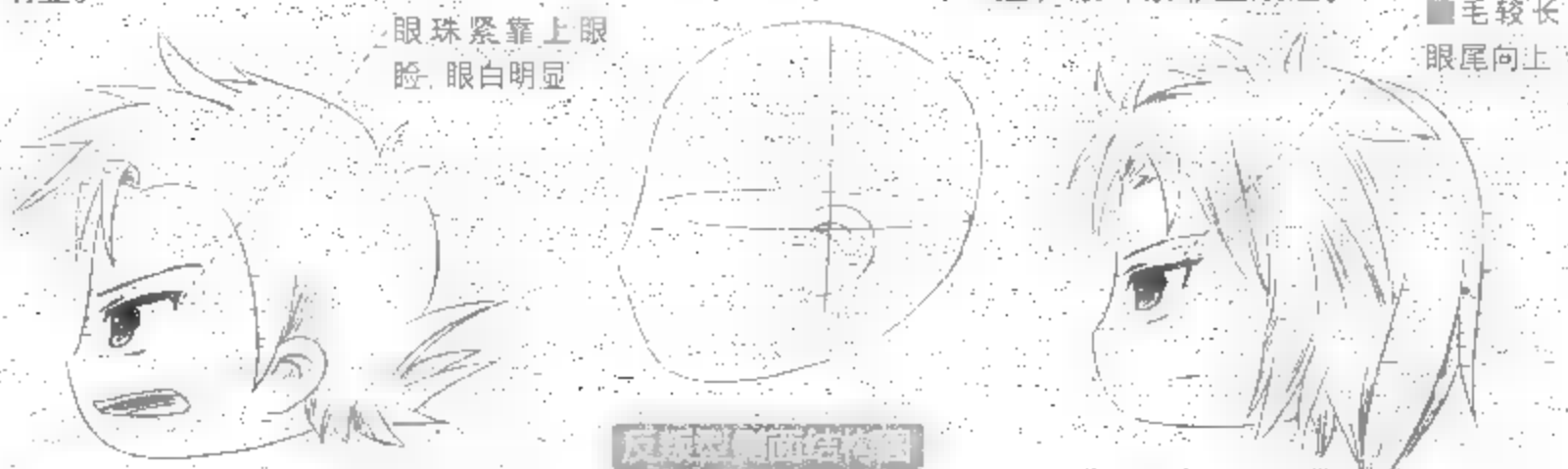
4. 去掉辅助线，为头部添加细节部分。

反叛型Q版人物脸部

反叛型人物的脸型较为尖锐，能更加凸显人物的性格。

反叛型Q版人物男女的区别

反叛型的男生，眉毛上扬且棱角分明，双眼的眼角处微微上扬，眼白很明显。

反叛类型的女生，眉毛细长上挑，上眼睑部分较宽，睫毛较长，微微上翘，眼珠紧靠上眼睑。

反叛型女生侧面

绘制反叛型Q版人物的眼睛

1. 绘制出眼睛轮廓的基本形状，用简单的线条表示。
2. 把上眼睑和双眼皮以及眉毛的线条勾画出来。
3. 为瞳孔和瞳仁添加底色效果。
4. 深入绘制眼睛里的底色，把瞳孔和瞳仁细节画出来。

眉毛的变化对表情的影响

反叛型人物的眉毛变化较为夸张，在画的时候可以体现得明显些。

反叛型Q版人物的表情变化

反叛型的人物，眉毛与眼神是最大的特点，一般都是怒目圆睁或者是眼神邪恶，眉毛高高挑起，嘴巴大张或者奸笑。

愤怒的表情　　奸笑的表情

赌气的表情

不满的表情

反叛型Q版人物的表情特效

此类人一般有着邪恶的笑容和尖利的牙齿，并且表情弧度较大。

奸笑的表情

生气的表情

实例展示 Examples Show

不同类型的Q版人物的表情

特训练习

绘制天真型Q版人物的表情

❶ 首先，绘制人物的大致形象，在脸上画上十字基准线，确定好人物五官的方向和位置。

❷ 在十字基准线的基础上，确定出天真型人物五官的基本位置，注意五官位置和脸部弧度的关系。

❸ 在脸部五官草图的基础上，进一步勾出五官的轮廓。

❹ 在勾好轮廓线条的眼睛上，画出瞳孔的形状。

❺ 绘制出瞳孔和瞳仁的底色。

❻ 添加头部的细节，加上适当的阴影。

首先，绘制出天真人物头部的形象，在脸部画上十字基准线，确定好人物五官的方向和位置。

在十字基准线的基础上，绘制出天真人物的五官在脸部的基本位置，注意五官位置要顺着脸部弧度。

❸ 在五官草图的基础上，进一步勾出五官的轮廓。

此时绘制出眉毛的位置，注意大笑表情的眉毛特征要体现出来。

❺ 在勾好轮廓线条的眼睛上画出瞳孔的形状。

添加头部的细节，加上适当的阴影。

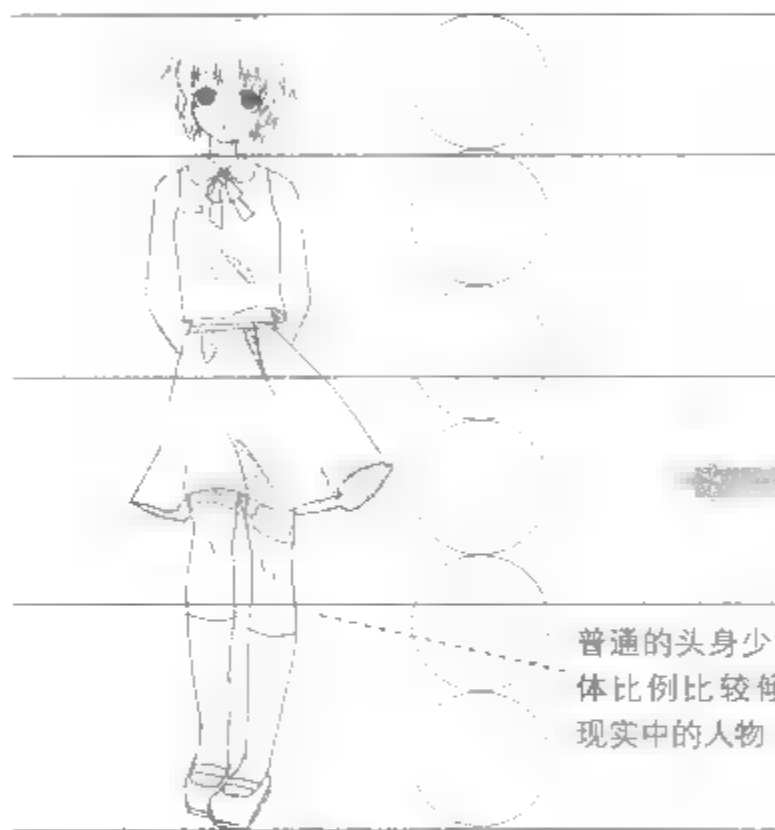
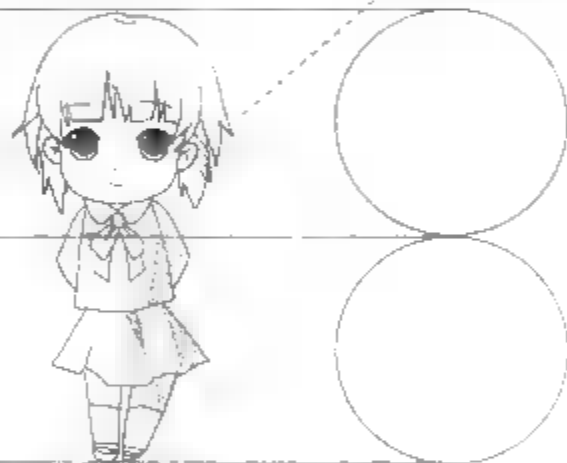
3

Q版人物的身体

03.1 Q版人物的身体比例

在绘制Q版人物之前，要先了解不同的头身比例，还需要掌握身体各部位的比例。现在，就一起来学习Q版人物的身体比例吧。

Q版人物头身变化的方法

Q版人物是根据写实人物变形而成的。如何变化头身的比例，让普通的写实人物成为可爱又生动的Q版人物，就是现在要学习的部分。

所谓头身比就是头部的长度与整个人高度的比例，显然头身比越大人物越高。正常人物的头身比是5~8。而小于这个数值的头身比正适合绘制Q版人物。

躯干的变形

四肢的变形

比起普通的四肢，Q版人物的四肢更加短且圆滑，没有突出的关节表现和骨骼表现，缺少正常人物的生动，却多了一分可爱。

普通手臂

Q版手臂

手臂的长度缩短，弧度变得不明显

Q版的手掌远远比手指长，可以体现出人物的可爱

手指长度变短，突出手掌

普通手掌

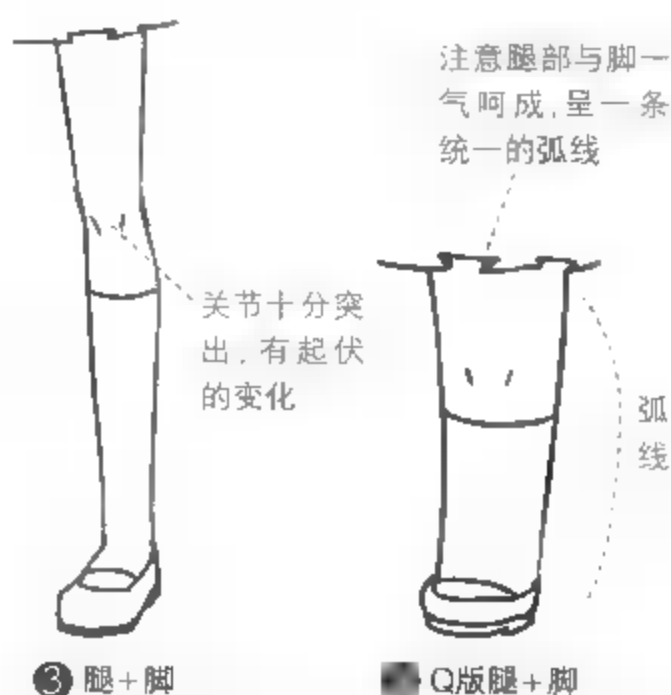
Q版手掌

腿的长度压缩，忽略关节部分的曲线

普通腿部

Q版腿部

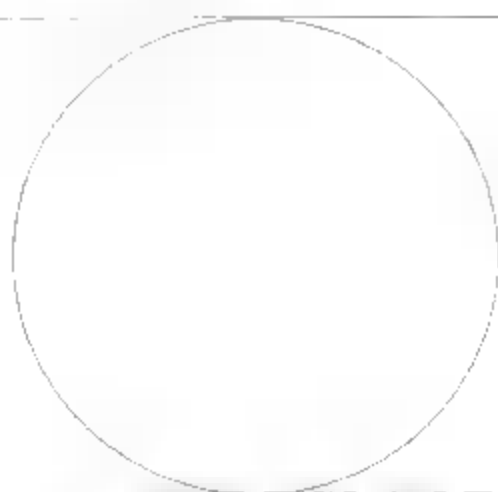
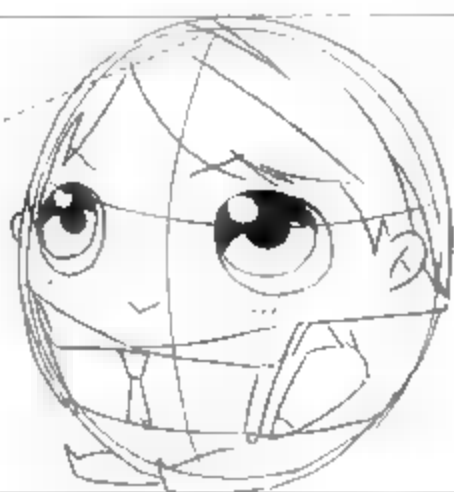
脚部变短，形状变得圆润

手臂+手掌　　Q版手臂+手掌

正常人物的手臂细长，关节明显，手掌的五指分明，而Q版人物的手臂圆润粗短，手指也很难分清。

③ 腿+脚　　Q版腿+脚

正常人物的大小腿区别十分明确，脚的形状也与腿部完全不同，而Q版人物的腿和脚是连在一起的。

3.1 [illegible]方法

无论是现实生活还是漫画中，1头身的人物都是不存在的。然而有时候，为了故事的剧情或是喜剧的效果，还是会画1头身的人物。

1头身人物的正面、半侧面和侧面

1头身人物的头部和身体是一体的，他的三个角度的轮廓都是一样的，所以要在五官上画出角度的区别。

头身既是头部也是身体

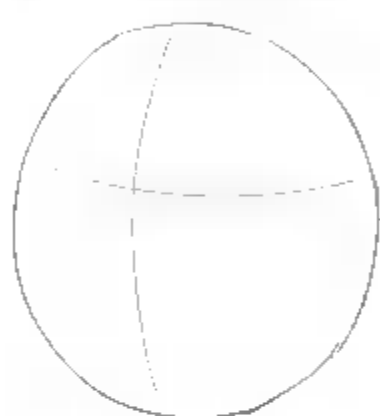
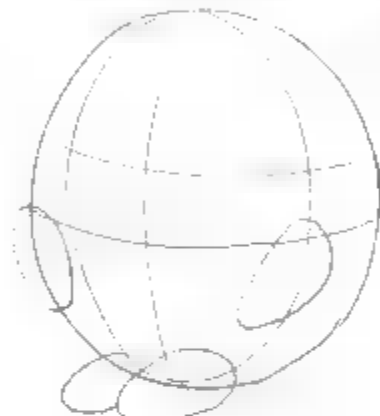
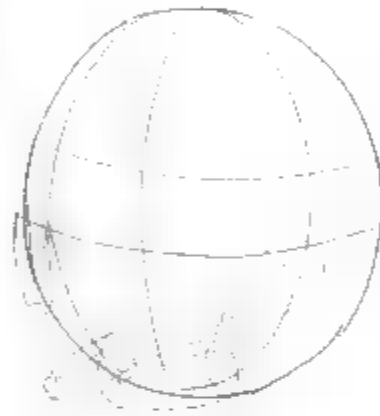
1头身人物的头部就是身体，没有脖子，四肢是从整体上延伸出来的。比起可爱的剧情，更加适合用在搞笑的剧情上。

为人物添加四肢

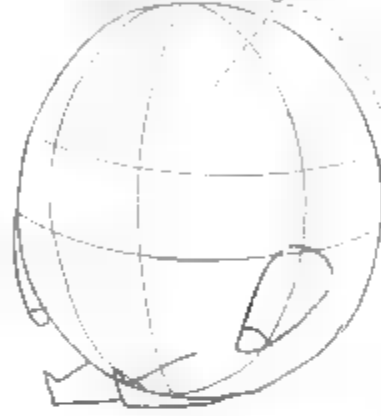
❶ 画一个圆球状的1头身人物，不画出四肢。

❷ 分别画出手臂和双腿。

❸ 描线，完成绘制。

用圆球的方式绘制四肢从无到有的过程

❶ 画一个圆球，先确定出眼睛的位置。

❷ 确定手脚的位置。

❸ 按照身体两侧的位置，画出手脚的结构。

❹ 描线，完成绘制。

手掌的省略画法

画出1头身人物的立体感

1头身的人物很容易显得平面没有立体感，因此可以适当把人物看做是一个单纯的球体，用给球体添加阴影的方式为人物添加阴影。

无阴影的1头身人物

以球体的方式添加阴影

有阴影的人物显得十分立体

不同形状的1头身人物画法

形状可以代表角色的性格利用不同的形状来设计角色，不但能突出角色的个性，还可以使角色的分类丰富多彩。

圆形

❶ 首先绘制一个圆形，用线条标示出眼睛、脖子和体侧中线的位置。

❷ 按照前边介绍的步骤，画出双手和双脚的结构。

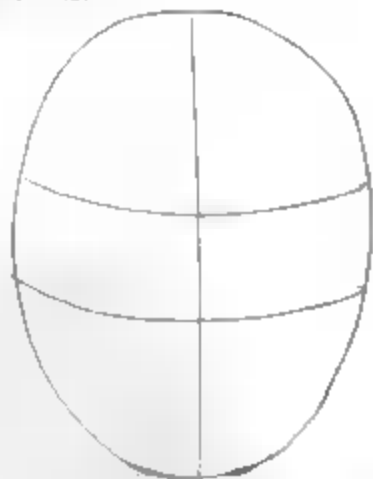
❸ 最后绘制出人物，活泼可爱的圆球状少女完成了。

三角形

❶ 首先绘制一个三角形，用线条标示出眼睛、脖子和体侧中线的位置。

❷ 画出双手和双脚的结构，注意三角形的边线就是身体两侧的线条。

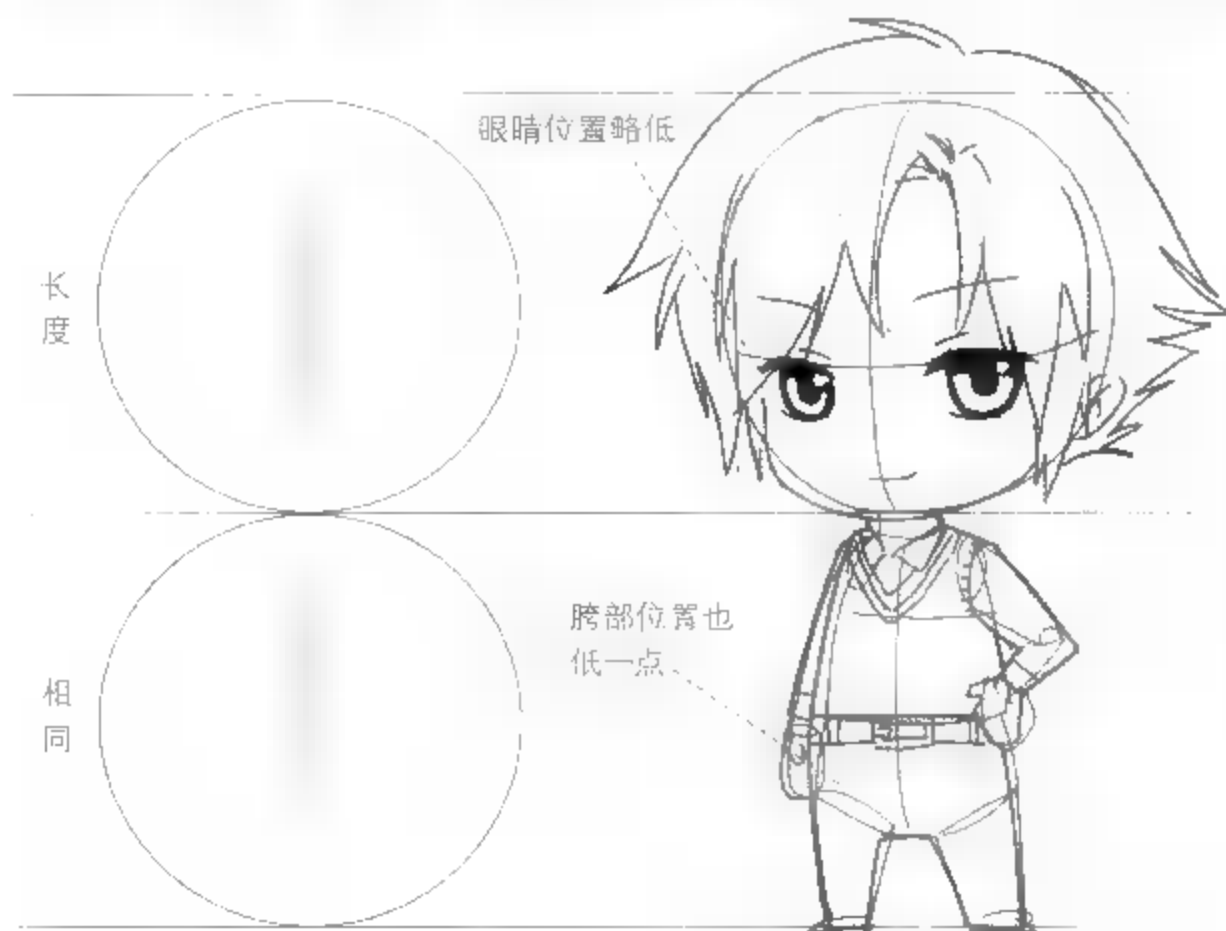
❸ 最后绘制出人物，严肃冷静的三角形男子就绘制完成了。

椭圆形

❶ 首先绘制一个椭圆形，用线条标示出眼睛、脖子和身体两侧的位置。

❷ 画出双手和双脚的结构，注意此人物为正面，所以椭圆形的边线就是身体两侧的结构线。

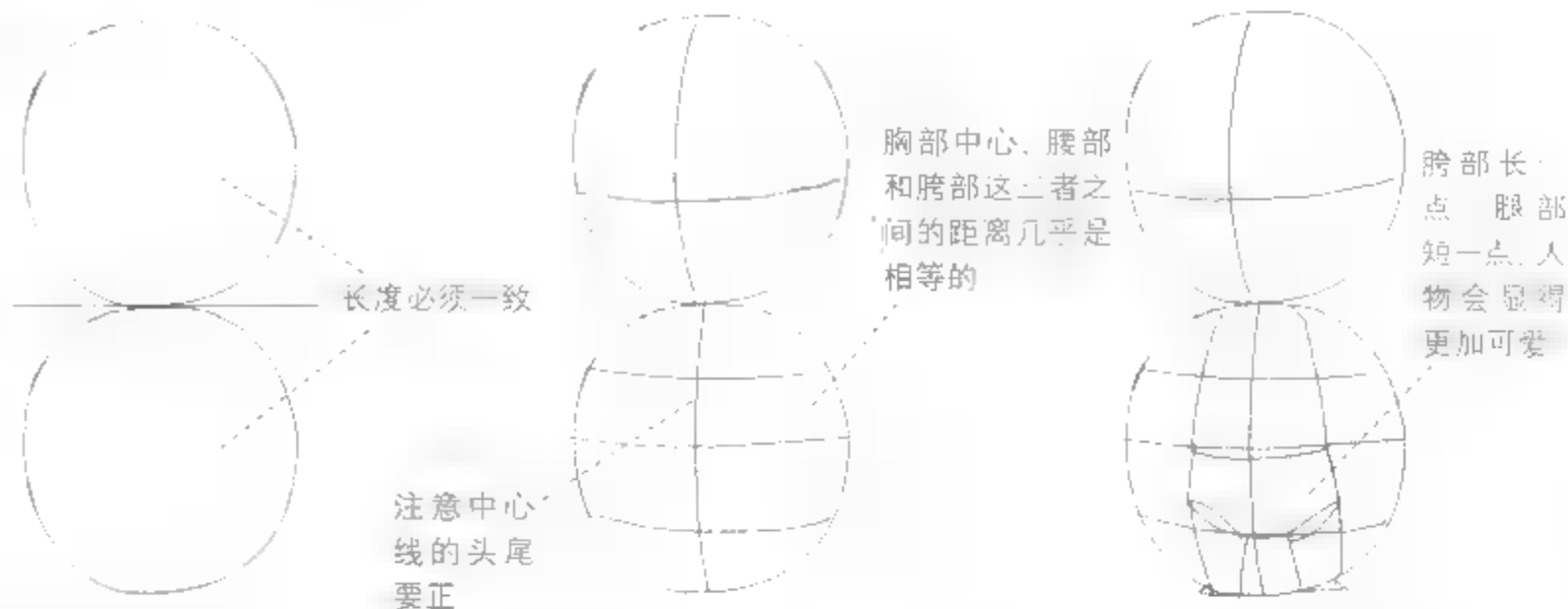
❸ 最后绘制出人物，温柔可人的椭圆形姐姐就绘制完成了。

3.1.2 塑造2头身Q版人物的方法

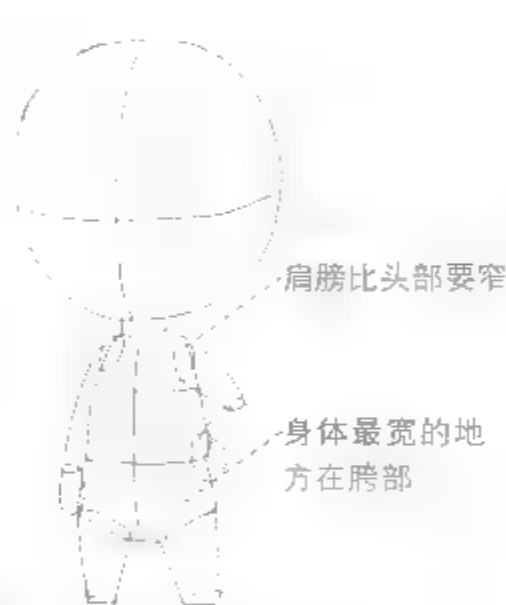
2头身人物是在1头身的基础上加上单独的身体形成的。因为身体的比例较小，人物在动作上受到了诸多的限制，但是正由于头部和身体的比例，2头身在表现人物可爱的程度上有着突出的优势。

2头身人物的头部呈圆形，五官位置稍稍比中心线低一点会显得人物更可爱。2头身人物的身体与头部的长度是完全相同的，但是宽度会比头部稍微窄一些，这样绘制出的人物既可爱又不会显得很臃肿。

2头身人物的正面、半侧面和侧面

2头身人物在三个角度观察时的身体都是一样的，但是脸部和头发的轮廓会发生变化，画的时候要注意区别。

绘制2头身人物的身体

首先绘制两个相同的圆。

在下面的圆上画出表示胸部中心、腰部和胯部的辅助线。

③ 根据刚才画的辅助线，大致画出躯干、胯部和腿部。

画出人物手臂，并细化关节点和轮廓。

根据结构，画出人物草图。

⑥ 完成。

缩短四肢让2头身人物更加可爱

在画2头身人物的时候，可以把四肢缩短，画得短小圆润，就会感觉人物更加可爱。

手长的2头身少年，看起来很别扭，手和身体十分不协调。

把手修改为和身体配合的长度并进行简化后的效果。

两种不同的2头身人物身体

由于2头身Q版人物的脸已经趋于正圆，所以人物的胖瘦主要不是通过脸而是通过身体的体型来表现的。适当设计胖瘦不同的Q版人物可以增加画面的趣味性。

❶ 首先绘制两个高度一样的圆，并画出结构线。
❷ 按照结构线绘制身体，由于人物较胖，所以身体要占整个圆的2/3。
❸ 按照结构画出草稿。
❹ 描线，完成绘制。

❶ 首先绘制两个高度一样的圆，并画出结构线。
❷ 按照结构线绘制身体，由于人物较瘦，所以身体要占整个圆的1/3。
❸ 按照结构画出草稿。
❹ 描线，完成绘制。

2头身人物胖瘦的变化

2头身人物无论胖瘦，脸部基本上不需要太大变化，只要调整身体的宽窄就能区分了。

宽度变窄　　线条变直

在头部不变的情况下，仅仅改变身体就达到了人物由胖到瘦的变化

3.1.3 塑造3头身Q版人物的方法

由于3头身人物身体的平衡度较好，头、躯干、腿的比例大约是1:1:1，因此3头身人物在Q版中最常见。接下来就一起来学习3头身Q版人物的画法。

3头身人物的头部画法与2头身人物类似，但是二者躯干完全不同。3头身人物的躯干明显由上下两个半身组成，有点趋向于现实人物，但又比现实人物可爱。

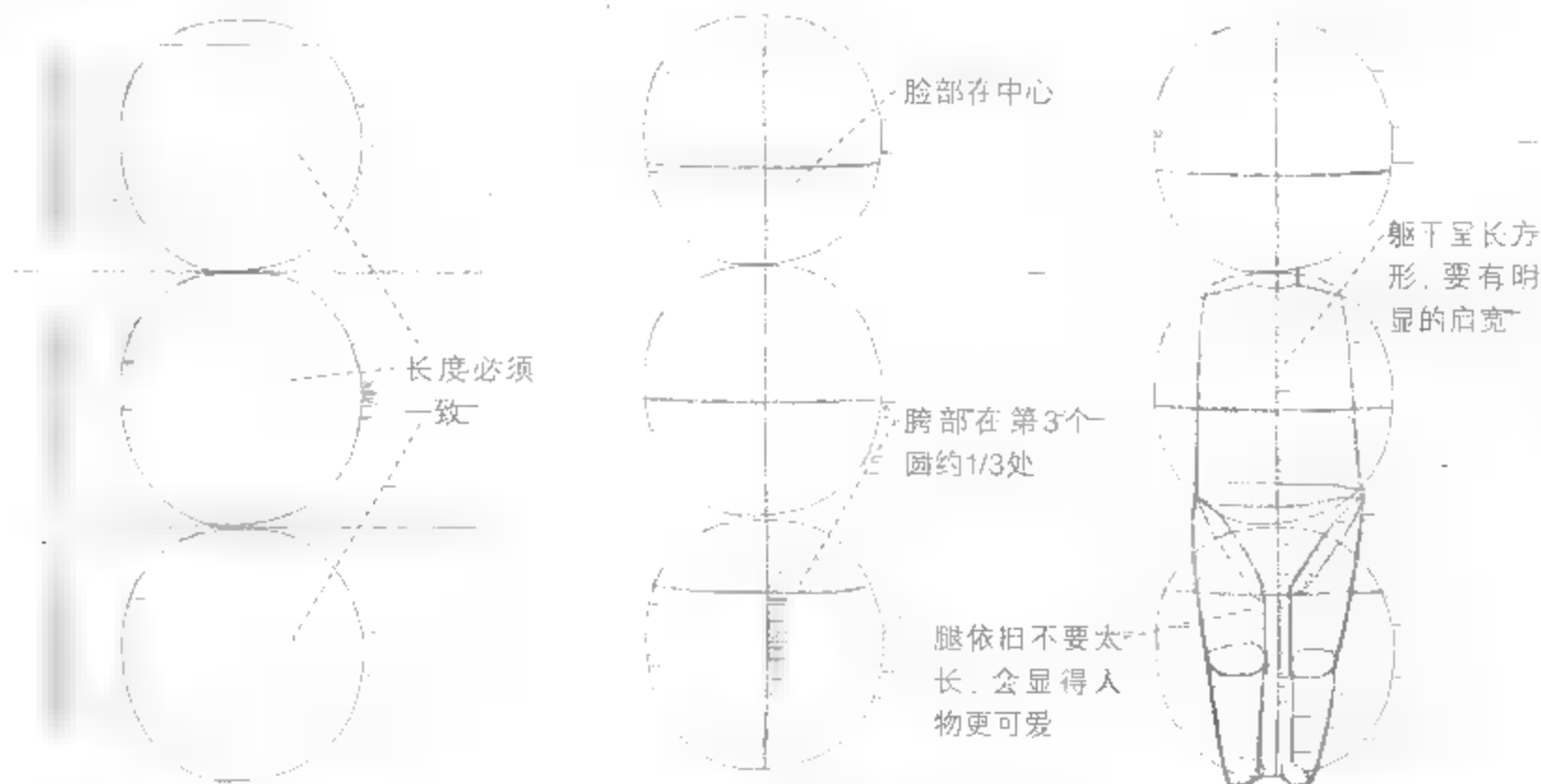
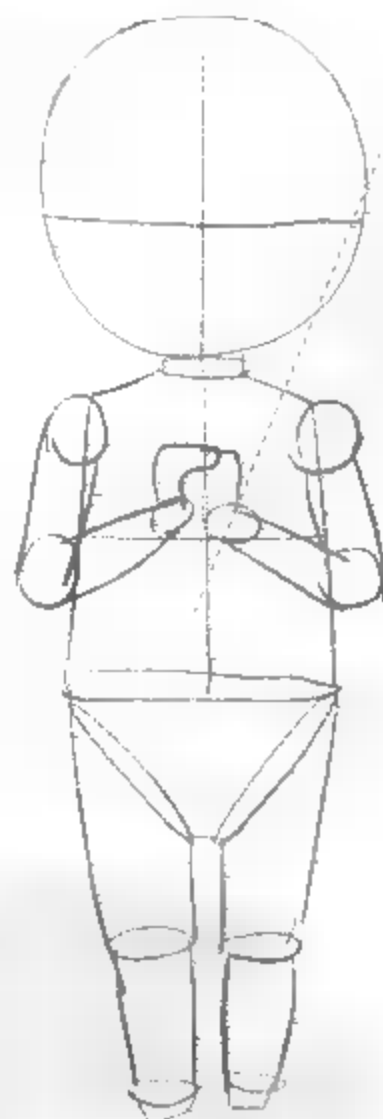
3头身人物的正面、半侧面和侧面

3头身人物不管是身体、服装，还是头部和发型都有了具体的轮廓，在不同的角度下有着巨大的差异。

3头身正面

3头身半侧面

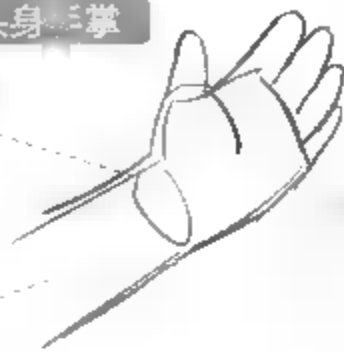
3头身侧面

绘制3头身人物的身体

1. 首先绘制三个相同的圆。
2. 在下面的圆上画出表示胸部中心、腰部和胯部的辅助线。
3. 根据刚才的辅助线，大概画出躯干、胯部和腿部。

4. 绘制3头身人物，可以想象成在雪人身上添加手和脚，画起来会容易一些。一般来说，腿的长度和身体的长度相同。
5. 根据结构，画出人物草图，并为人物穿上衣服，Q版衣服不需要绘制太多细节。
6. 描好线，添加阴影。温柔害羞的3头身的水手服少女绘制完成。

3头身人物手脚的表现

让我们来学习3头身人物手脚的表现吧。在画手和脚的时候，可以画出细节，不过外轮廓线要画得比写实人物胖些，这样看起来才够可爱。

3头身手掌

手掌和手腕有区别，但是不要太明显，整个是圆滚滚的感觉

正常手掌

手掌纹路比较明显，有立体感

3头身人物的手指短粗而手掌大，显得胖而可爱。

正常人物的手要细长得多，要稍微画出一点手指骨骼的质感。

脚踝处要细一些

正常脚部

3头身人物的脚不需要画出骨骼等细节，只要把脚画出大概形状就好。

正常人物的脚要分出脚掌和脚趾的区别，在脚踝处最好画出骨骼结构。

3头身人物身体的动态

3头身人物和2头身人物相比，最大的优势就是身体的动态细腻明确得多，这增加了3头身人物的丰富性。

2头身手臂

关节变明显，细节增加

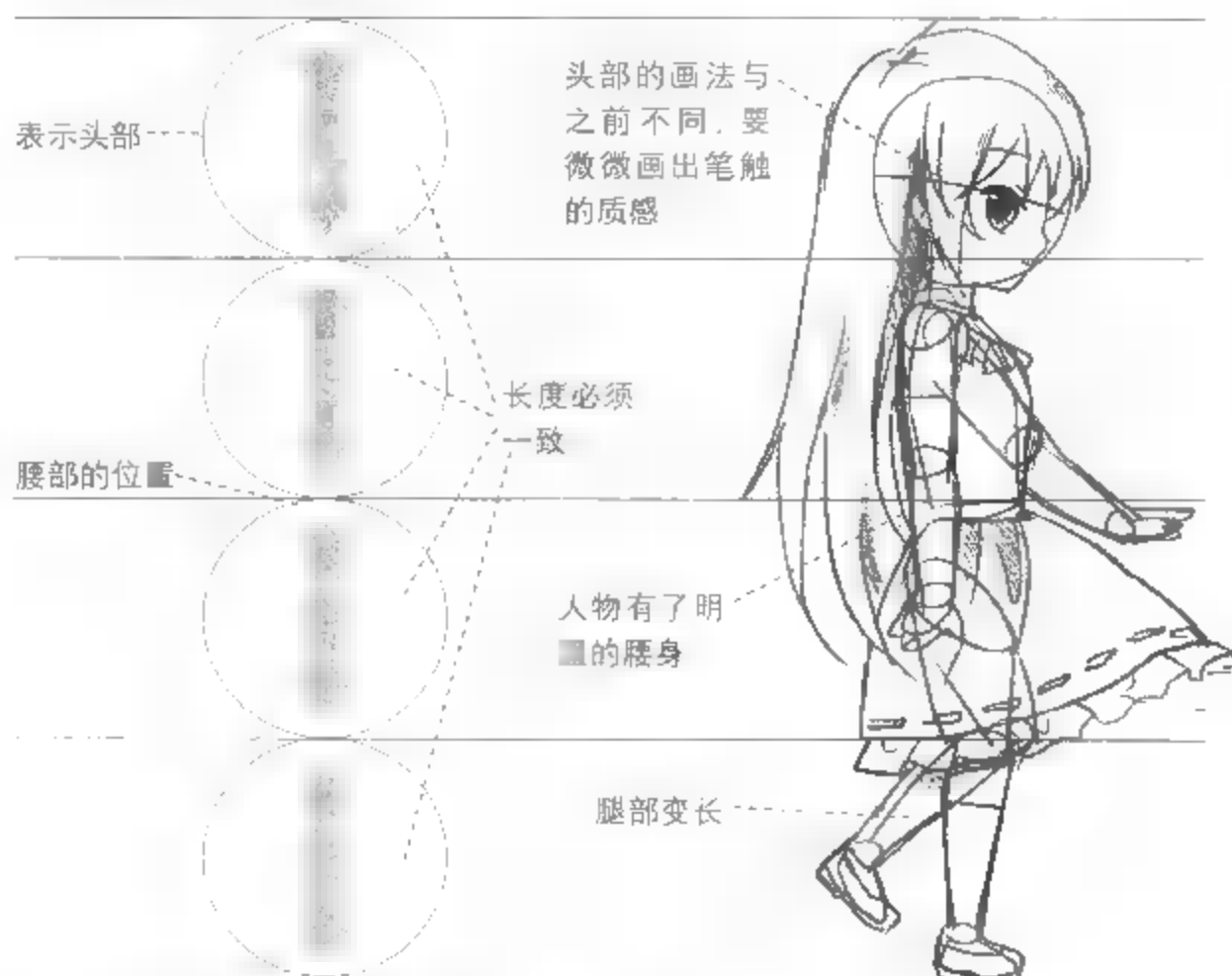
3头身手臂

2头身人物的重点在头部，身体动作不明显

动作细腻生动

腿部细节明显，突出一点膝盖

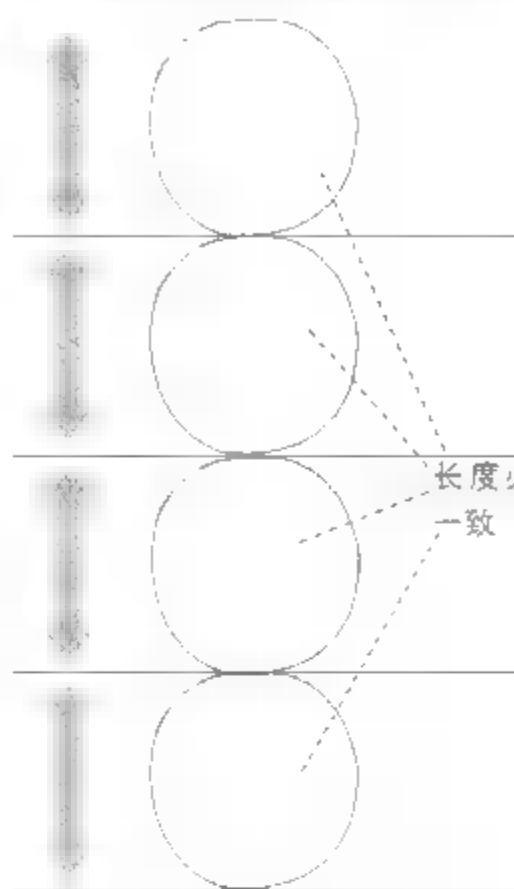
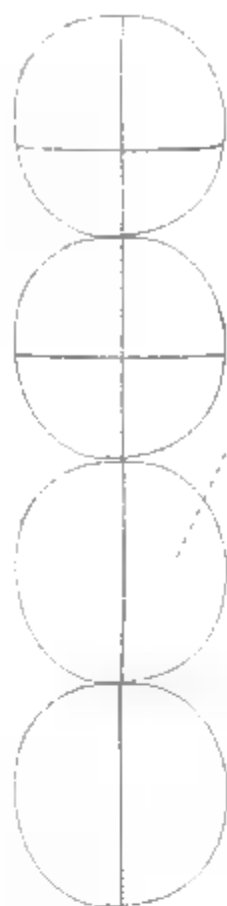
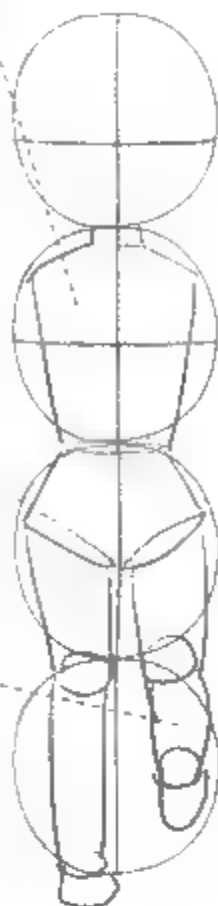
[illegible]物的方法

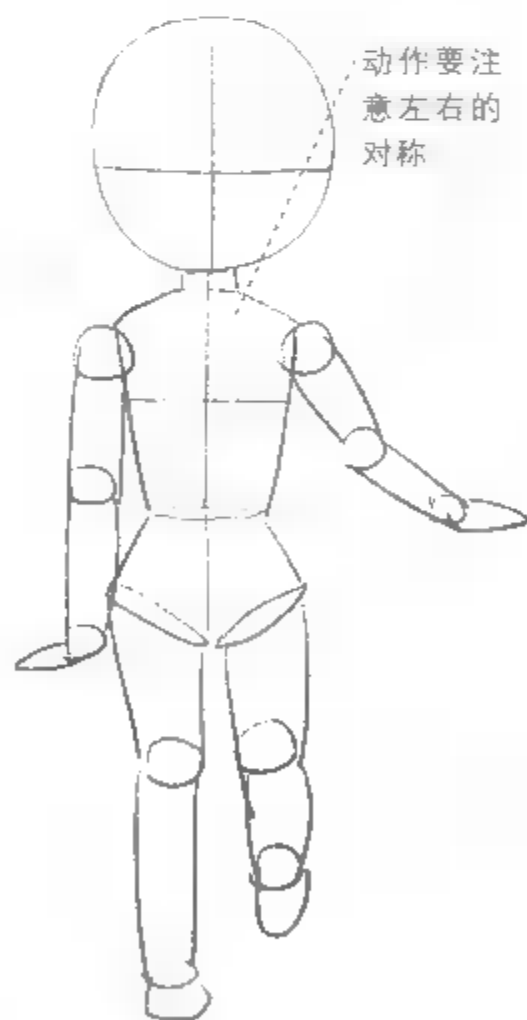
4头身人物体型较为写实，腰部是人体1/2的分界处。4头身人物的头部占身体总长的1/4，与正常比例儿童的绘制是相似的。

4头身人物的画法与之前有了明显的变化，脸部要绘制出鼻子，身体曲线变得十分明显。腿的部分占了整个人体的一半，人物显得既细致又娇小可爱。

4头身人物的正面、半侧面和侧面

4头身人物已经很接近正常比例了，身体上的细节比3头身更加明确。要多注意每个角度的绘制要点。

4头身正面　　4头身侧面

绘制4头身人物的身体

❶ 首先绘制四个相同的圆，每个圆的长度都要保持一致。

❷ 在圆上画出表示脸部中心和胸部中心的辅助线。

❸ 有时也在第二个圆的下面画出关节的轮廓，比如大腿根部，再一边描画腿部一边调整大腿的位置。

❹ 绘制出人物的手臂，用圆形表示关节，用矩形表示手臂。

❺ 根据结构画出人物草图，并绘制出人物的外形和服饰。

❻ 裙摆飞扬的长发少女绘制完成。

4头身人物手脚的表现

4头身人物的手脚更加接近正常比例，手指结构明显，比较类似于小孩子的手脚。接下来学习4头身手脚的画法。

手指分明，指节之间虽然没有关节，但是还是能看出弧度

正常人物的手，五指分明，区别明显

4头身人物的手指依然较短，但是已经能区分出指节。

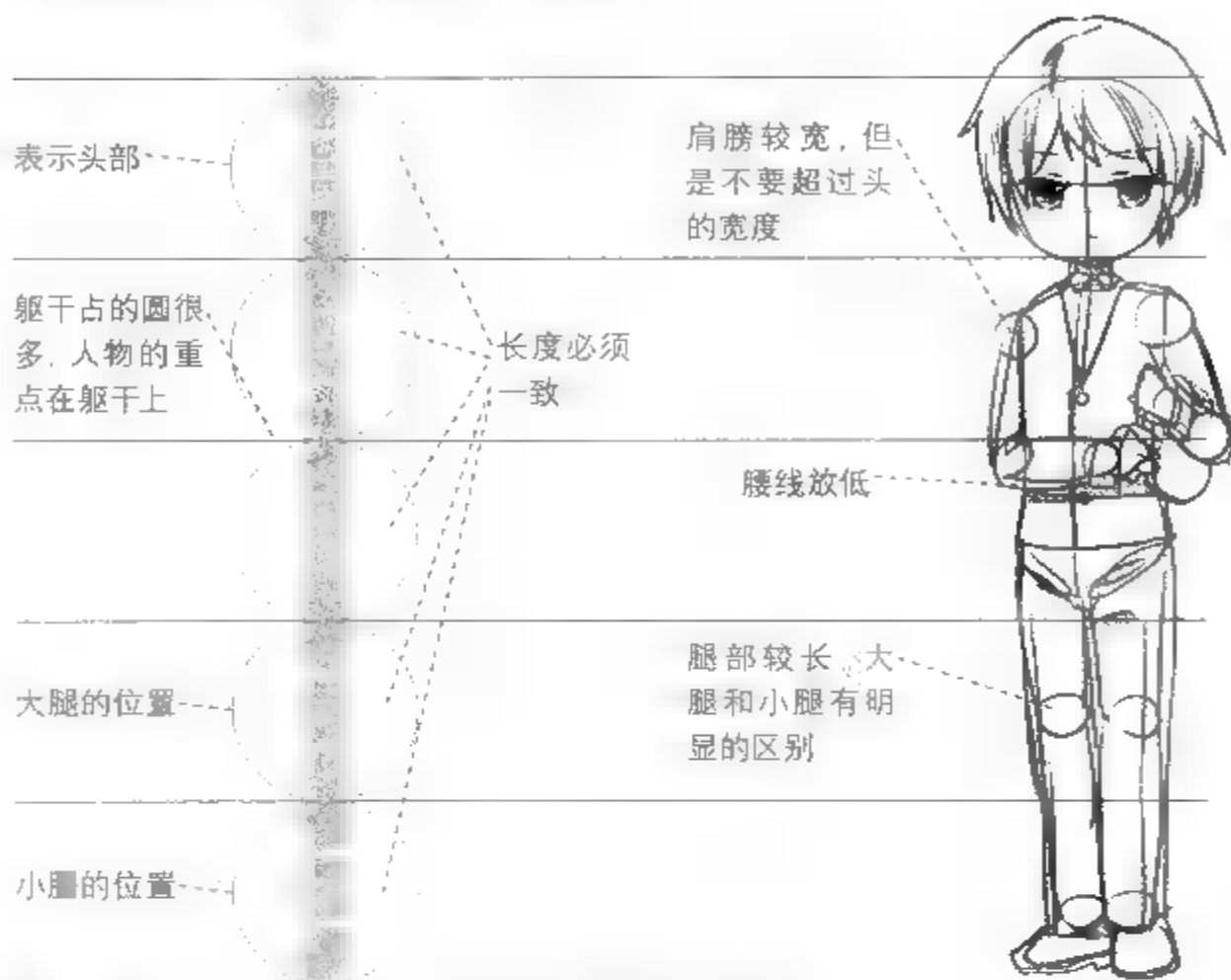
正常人物的手指关节明显，手指的长度也明显不同。

脚的形状，结构明显

4头身人物的脚与脚踝已经可以明显区别开来，不过形状最好保持椭圆形，这样会有肉嘟嘟的感觉。

正常人物的脚比较长，另外形状也比较明显。

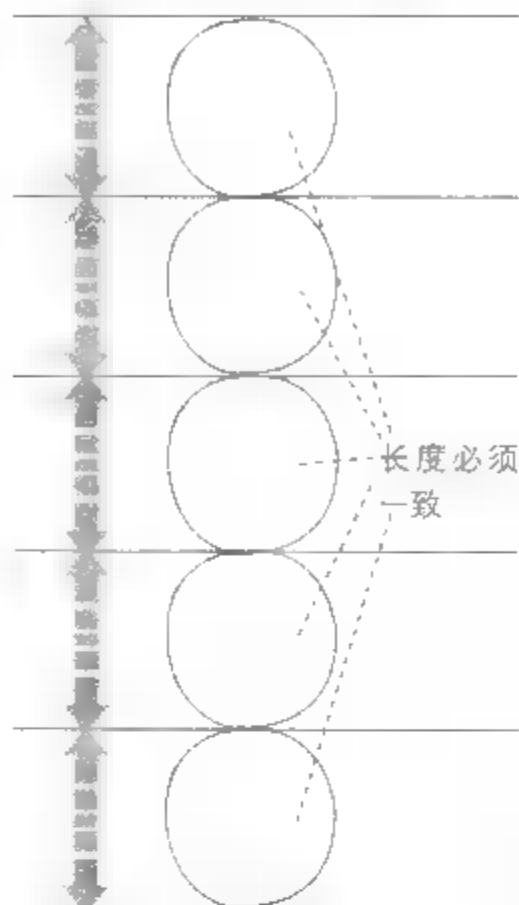
4头身Q版人物的身体已经趋于正常人物，特别是腿部，既可以做出丰富的动作，也能用肢体语言来表达细微的感情。

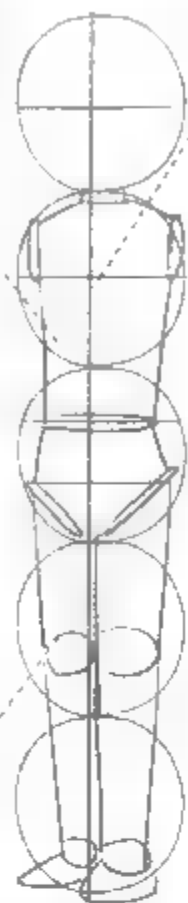
5头身人物在Q版中相对少见一些，虽然身体比例已经与少年儿童相当，但是大大的头部和弱化了关节的身体依然可以让角色显得不同。

5头身Q版人物的腰要稍微画低一点，这样不会因为腿部太长而显得太突兀。5头身人物与4头身人物的主要区别就是身体修长，但是关节不要画得太过明显。

5头身人物的正面、半侧面和侧面

5头身人物有了更加明显的曲线，在绘制的时候要注意每个角度曲线的细微变化。

5头身半侧面

绘制5头身人物的身体

❶ 首先绘制五个■同的圆，每个圆的高度和长度■要保持一致。

❷ 在圆上■出表示脸部中心和胸部中心的辅助线。

❸ 5头身人物身体较短，腿部显得很长。在画头身比圆的时候，可以标注身体和腿部的位置。

❹ 绘制出人物的手臂，用圆形表示关节，■矩形表示手臂。

❺ 根据结构，画出人物草图，并绘制出人物的外形和服饰。

❻ 表情严肃的制服少年就绘制完成了。

弱化5头身人物的关节

5头身人物的躯干比较细长，除了整体感觉比正常人物要圆润以外，最重要的是关节要尽量弱化。

5头身手臂

手臂

手臂细长，手指有关节的变化

五根手指长度差异不大，弱化了指头的关节

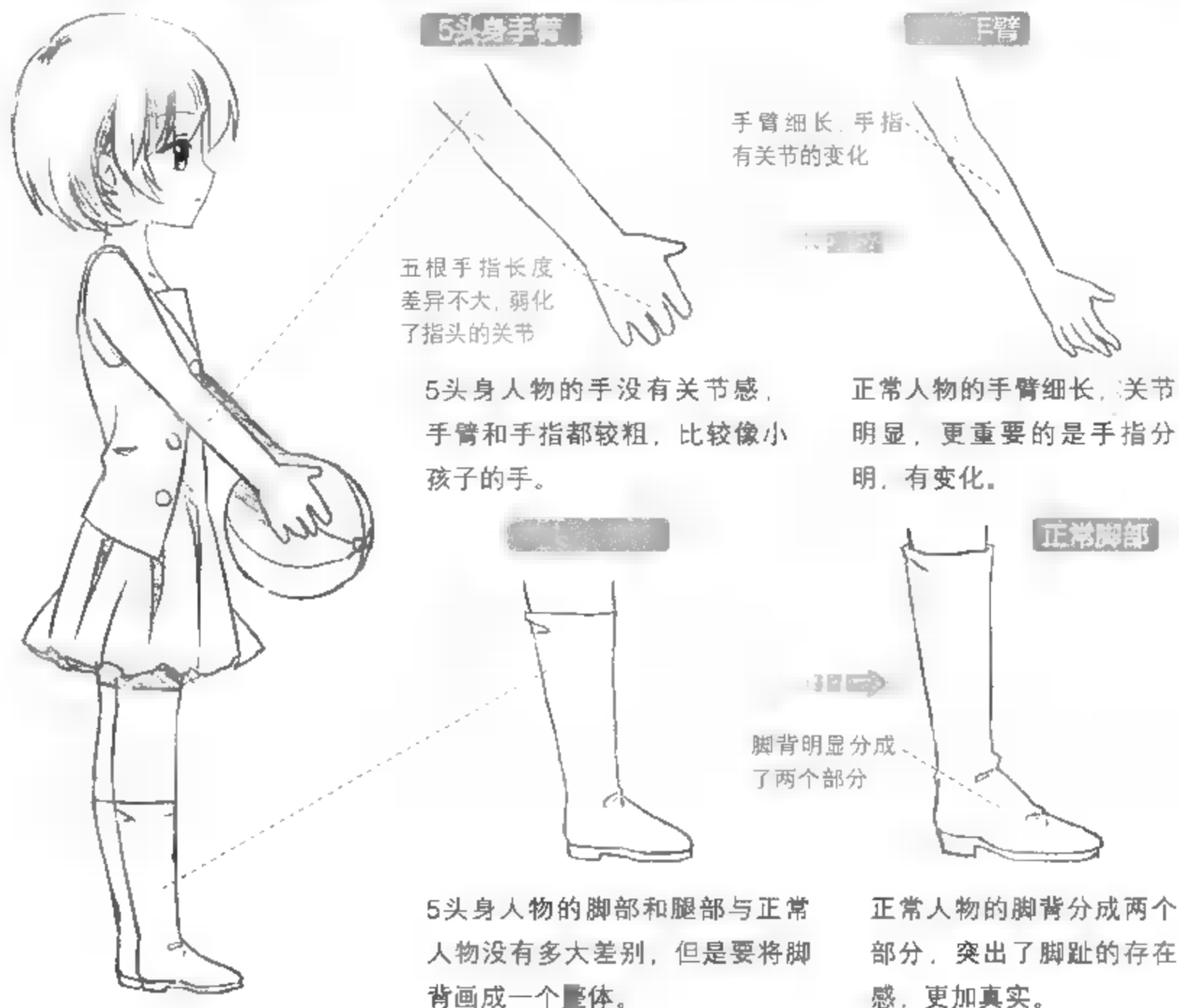
5头身人物的手没有关节感，手臂和手指都较粗，比较像小孩子的手。

正常人物的手臂细长，关节明显，更重要的是手指分明，有变化。

正常脚部

脚背明显分成了两个部分

5头身人物的脚部和腿部与正常人物没有多大差别，但是要将脚背画成一个整体。

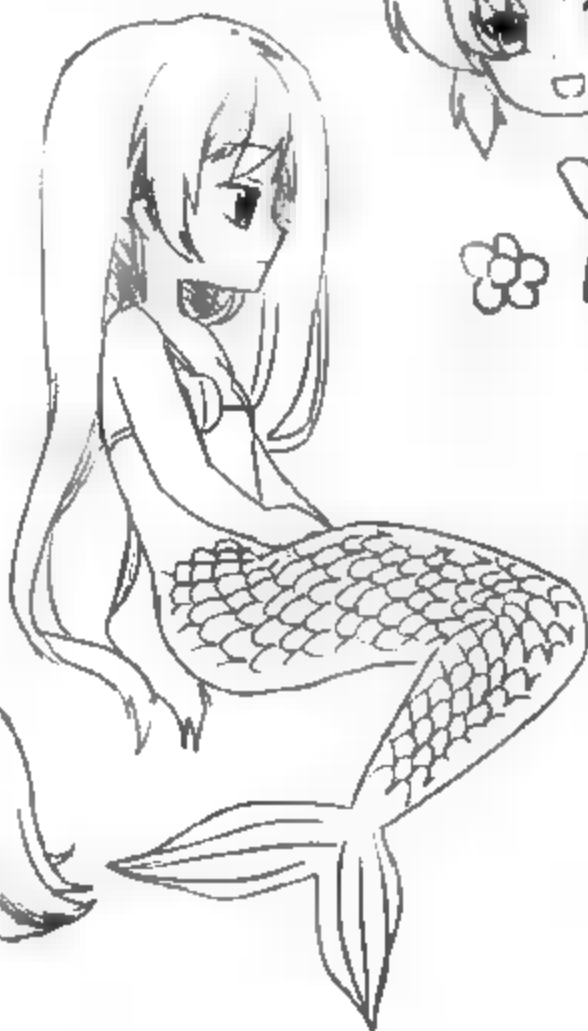
正常人物的脚背分成两个部分，突出了脚趾的存在感，更加真实。

5头身人物脖子的变化

5头身人物的躯干与正常比例的小孩差异不大，但是脖子要画粗、画短，这样才会有Q版的感觉。

❶ 3头身仙女

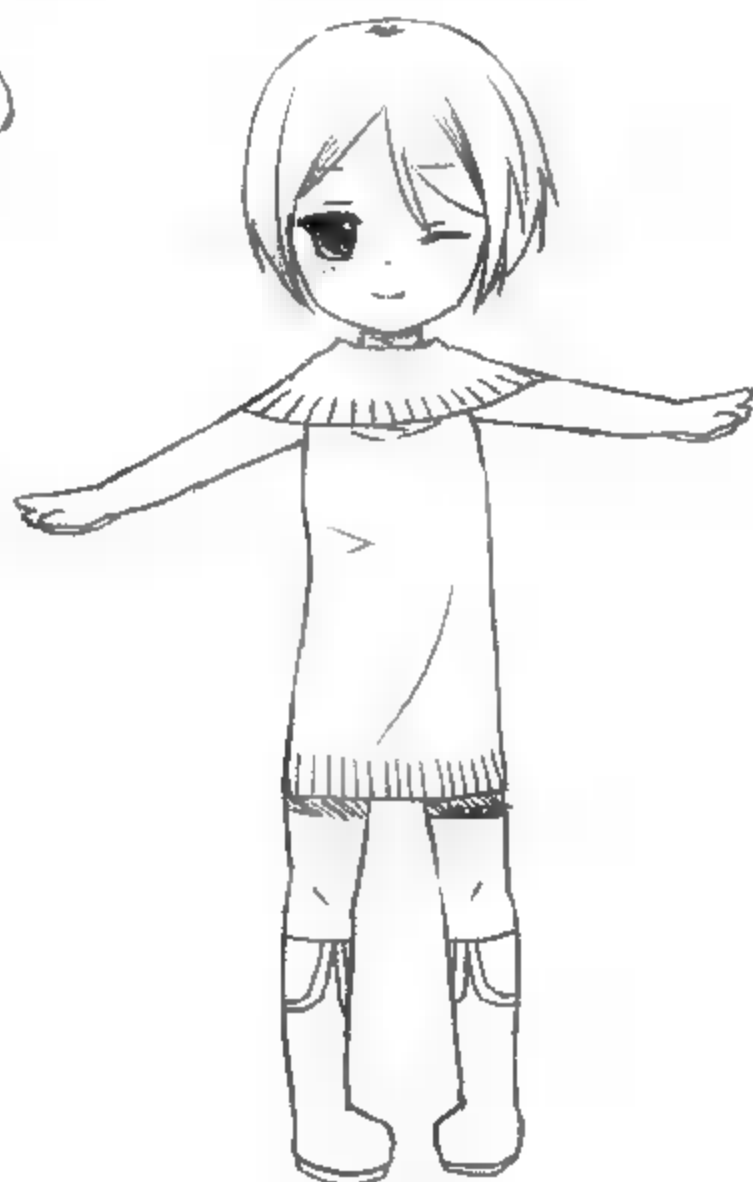
❷ 2头身男子

❸ 4头身熟女

❹ 3头身儿童

❺ 5头身美人鱼

❻ 3头身少女

❼ 3头身淑女

⑧ 5头身淑女
⑨ 2头身女子
⑩ 1头身男孩
⑪ 2头身女孩
⑫ 1头身女孩
⑬ 3头身正太
⑭ 4头身淑女

⑮ 4头身少女

⑯ 2头身运动员

⑰ 3头身跳跃的少女

⑱ 1头身西装男

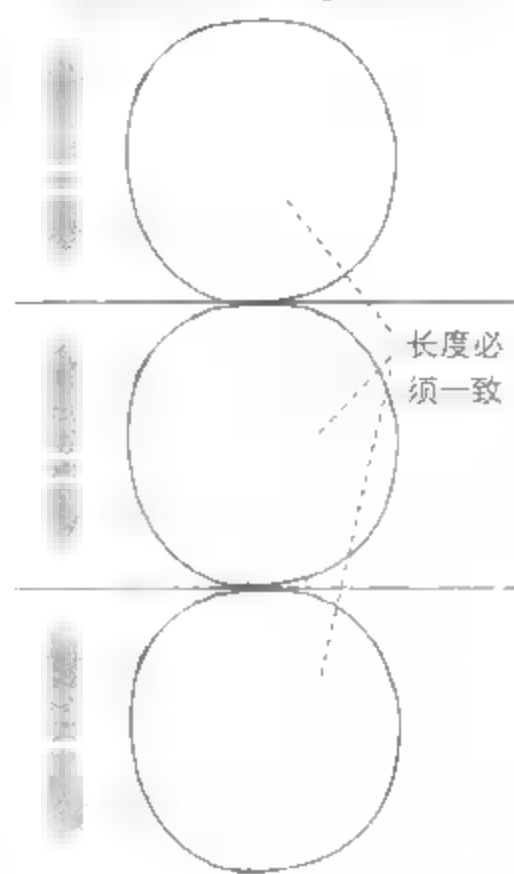
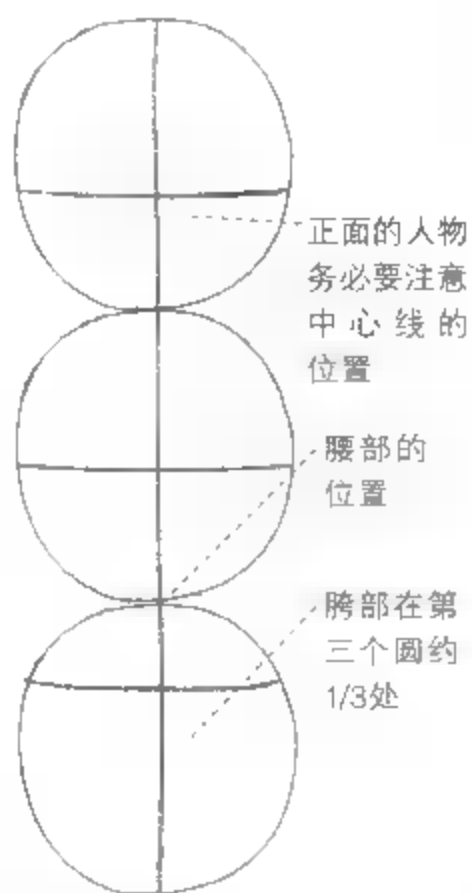
⑲ 4头身坐姿少女

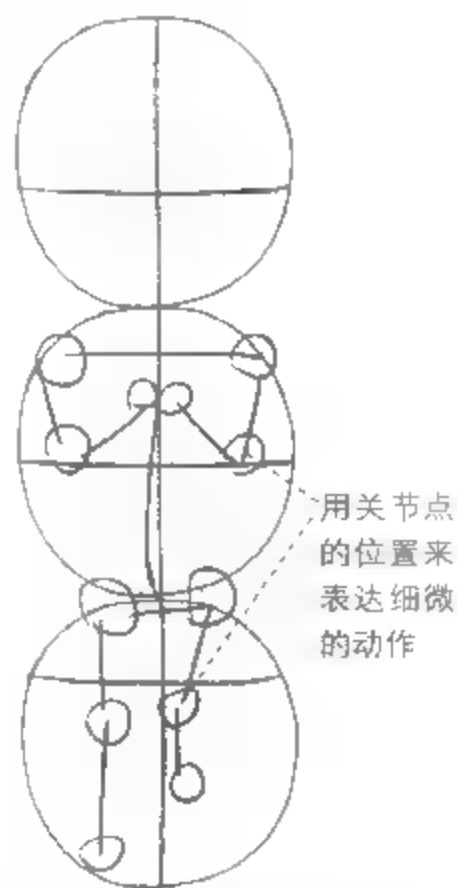
⑳ 4头身少年

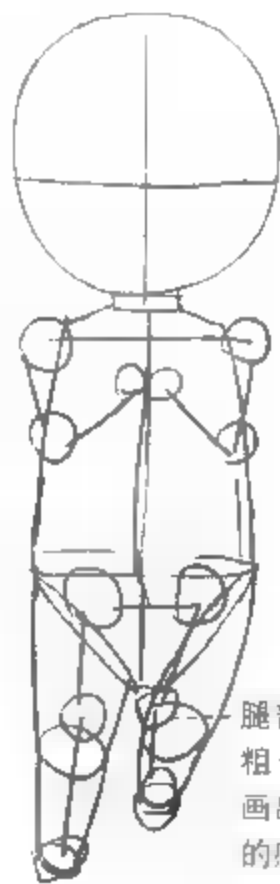
㉑ 4头身女学生

㉒ 3头身蹲坐的女孩子

特训练习

绘制3头身Q版人物

1 首先绘制三个相同大小的圆。

2 在圆上画出表示胸部中心、腰部和胯部的辅助线。

3 依照刚才的辅助线来绘制出关节点的位置，用连接关节的线条来表现人物的动作。

4 根据刚绘制的关节点来绘制躯干的结构。

5 在躯干上添加双腿的结构。

6 在躯干上加上手臂的结构。

⑦ 根据结构图画出身体的大致模样，并标注五官。

⑧ 在身体的基础上进行服装和发型的设计。

⑨ 根据结构图画出线稿草图。

⑩ 描线并擦除辅助线，完成绘制。

03.2 Q版人物的身体特点

在了解了Q版人物不同的头身比之后，还需要掌握Q版人物的身体特征，这样才能绘制出协调的Q版人物身体。

技术专栏

Q版人物的身体基础知识

下面，将通过对Q版人物身体各部位的变形以及Q版人物身体在不同角度下的体现等几个知识点讲解Q版人物身体的基础知识。现在就一起来学习吧。

正常男性的手臂有明显的关节转折，手指细长，骨节明显。

4头身的手臂和手指变短，关节基本变成了圆形。

2头身的手指省略了，手臂又短又粗，十分可爱。

正常女性的身体肌肉少而脂肪多，线条比较偏向曲线。但是肩膀、手臂、腿部的关节依然比较明显。

Q版女性的身体曲线和关节都被简化，而且头身越少简化得越严重，这是为了配合缩小的身体而保持整体的和谐统一。

女性的身体有着明显的曲线

Q版为了突出头部，身体曲线弱化

腿部变成了直筒状

Q版的曲线不明显

正常女性　　4头身女性　　2头身女性

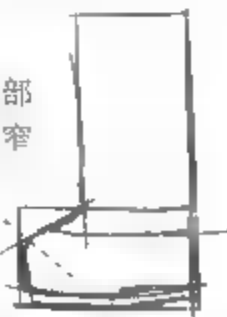
正常腿部　　4头身腿部　　2头身腿部

大小腿一样粗

完全没有关节了

正常女性的腿部大小腿分明，膝关节明显，脚背分成两部分。

4头身人物的腿变短，膝关节几乎不见了。

2头身人物大小腿合为一体，脚部简化为一个小楔形。

绘制两个交错的矩形，一个表示腿部，另一个表示脚。

在矩形内绘制腿和脚并进行细化。

描线，完成绘制。

Q版人物身体的透视

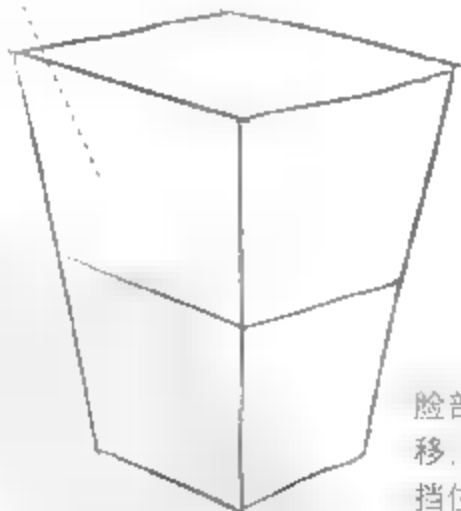
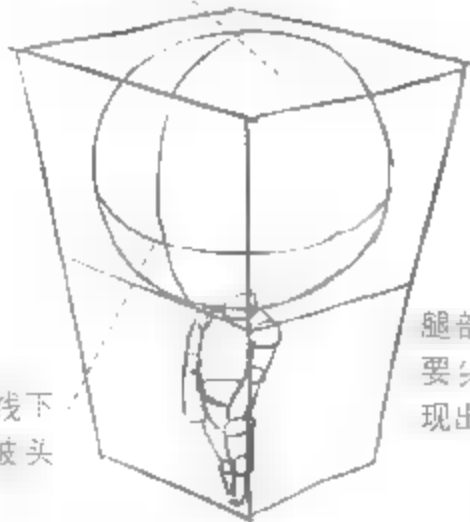
在绘制Q版人物身体的时候，可以适当地运用透视，让人物显得更为立体，更有存在感和画面感。

脸部也变得上大下小

脖子在下方，几乎看不见了

平视状态下的Q版人物

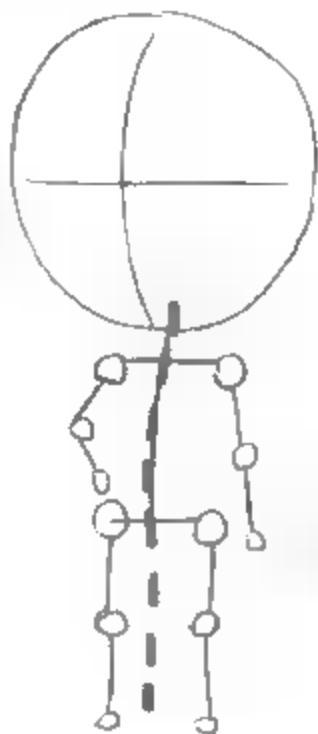
2头身人物在平视下的头身比例严格遵循1:1的关系，身体上下大小一致。

左右两图分别是俯视和仰视下的Q版人物。俯视下的人物身体上大下小，躯干的长度大于腿部的长度，脸部中心偏下；仰视下的人物身体上小下大，躯干的长度小于腿部的长度，脸部中心偏上。

运用透视绘制Q版人物

1 首先绘制出透视长方体，用线条标示出中心。

2 在上半个长方体内画出头部结构在下半个长方体内画出身体结构。

3 根据结构绘制出人物，有俯视感的温柔可爱的少女绘制完成。

Q版人物身体的中心线是脊椎

脊椎是人物的中心线，Q版人物也不例外。在绘制Q版人物身体的时候，找准脊椎的位置，就能画出Q版人物的中心线。

中心线不但决定了人物的重心，也决定了人物的动作，在绘制过程中务必[illegible]谨慎处理。

中心线是一条曲线，起始点在两肩之间，形状会根据动作的变化而变化，不要画得太死板。

Q版人物正面、半侧面和侧面的中心线

侧面的中心线是条曲线，位置比较靠后

人物正面的中心线是一条笔直的直线，把人物分成了左右两部分。

人物半侧面的中心线是一条弯曲的曲线，它表现了人物的角度变化。

人物侧面的中心线是一条弯曲的曲线，曲线连接了人物的脖子和下身，弧度表现了背部的弯曲。

找准中心线绘制Q版人物身体

1 首先用线条绘制出人物的动作，用中心线标出脊柱。

2 根据框架画出人物的结构，注意按照人物的角度来绘制。

3 按照结构画出草稿，设计出适合动作的服装和发型。

4 描线过后，站姿稳定的长发害羞少女就绘制完成了。

落脚点和头部的位置关系

Q版人物的头部较大，重量都集中在头部，所以头部的中心必须和落脚点垂直，这样人物才能站稳。

找准中心线绘制Q版人物侧面

1 首先用线条绘制出人物的动作，用中心线标出脊柱。

2 根据框架画出人物的结构，注意侧面的脊柱会有自然弯曲。

3 美丽的Q版少女的侧面就绘制完成了。

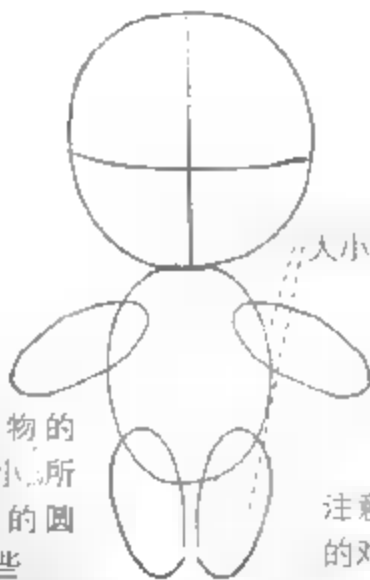
身体和四肢的连接

中心线帮助我们画好Q版人物的身体之后，再根据身体画出四肢。现在，就一起来学习如何连接身体和四肢吧。

这是头部和身体的基本轮廓，画上手臂和腿，整个Q版人物的形态就完成了。

肩膀的连接处要圆滑，注意内侧的线条不要画到头，要留出肩膀骨骼的空间。

腿部的转折处不要画得太生硬

腿部要比胳膊粗，转折处依旧要用弧线来绘制。

首先绘制出两个圆球，表示人物的头和躯干。

在第二个圆上用椭圆来添加胳膊和双腿。

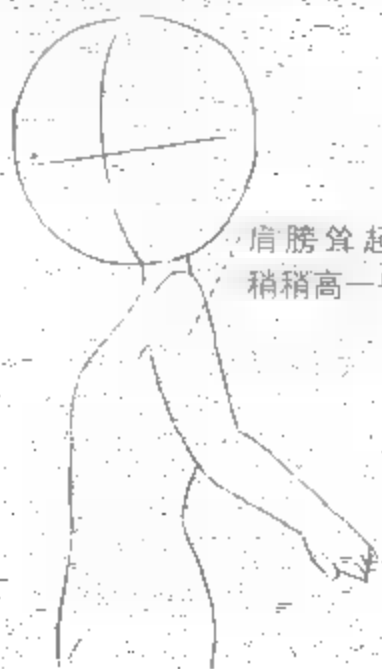
根据圆形结构图绘制身体。

描线，完成绘制。

3.2.1 躯干的表现方法

在了解了Q版人物身体的基础知识之后，现在分别对各部分细节进行讲解。首先来学习躯干的表现方式。

Q版人物躯干的特点

Q版人物的躯干虽然比正常人物的要小，但是也是有四肢关节的变化，这种变化大小程度会根据头身比而改变。

Q版人物的躯干务必要依照脊柱，也就是中心线的位置来画。

不同头身的Q版人物的躯干

5头身躯干

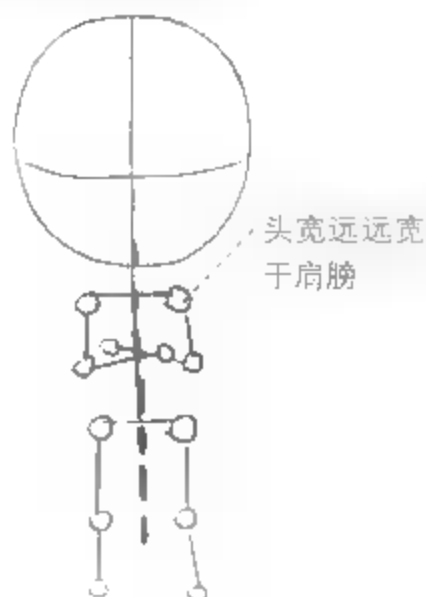
5头身人物的躯干比较接近正常人，但是要稍微弱化关节。

4头身人物的躯干较短，但是略有腰身，关节柔和。

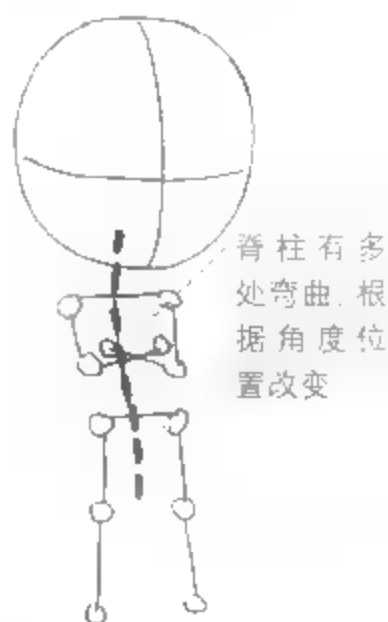
3头身躯干

3头身人物的躯干和四肢更短了，关节变成了圆弧形。

2头身人物的躯干和四肢最短，头部非常有存在感。

Q版人物的画法

❶ 首先用线条绘制出人物的动作，用中心线标出脊柱。

❷ 根据框架画出人物的结构，注意按照正面的角度来绘制。

❸ 描线过后，双手抱胸的正面Q版少女就完成了。

❶ 首先用线条绘制出人物的动作，用中心线标出脊柱。

❷ 根据框架画出人物的结构，注意按照半侧面的角度来绘制。

❸ 描线过后，双手抱胸的半侧面Q版少女就完成了。

❶ 首先用线条绘制出人物的动作，用中心线标出脊柱。

❷ 根据框架画出人物的结构，注意按照侧面的角度来绘制。

❸ 描线过后，双手抱胸的侧面Q版少女就完成了。

手臂的简化方法

Q版人物的手臂是根据写实人物转化而来的，同时对细节进行简化，因此，圆润概括是Q版人物手臂最大的特点。下面，就一起来学习Q版人物手臂的画法。

圆滑的关节

比起Q版，正常的手臂感觉长而硬，关节转折有力，指节分明许多。

正常手臂

明显的关节

Q版手臂

Q版人物的手臂就像莲藕，形状短而粗，关节柔和，看起来十分柔软可爱。

Q版手臂的正面

Q版手臂的正面，上下臂粗细一样。

变长

Q版手臂的半侧面

Q版手臂的半侧面，手掌的角度有变化。

变长

Q版手臂的侧面

Q版手臂的侧面，手臂只比正面略细。

变长

不同头身的Q版人物的手臂

5头身手臂

5头身人物的手臂比较接近正常人，但是关节要稍微弱化。

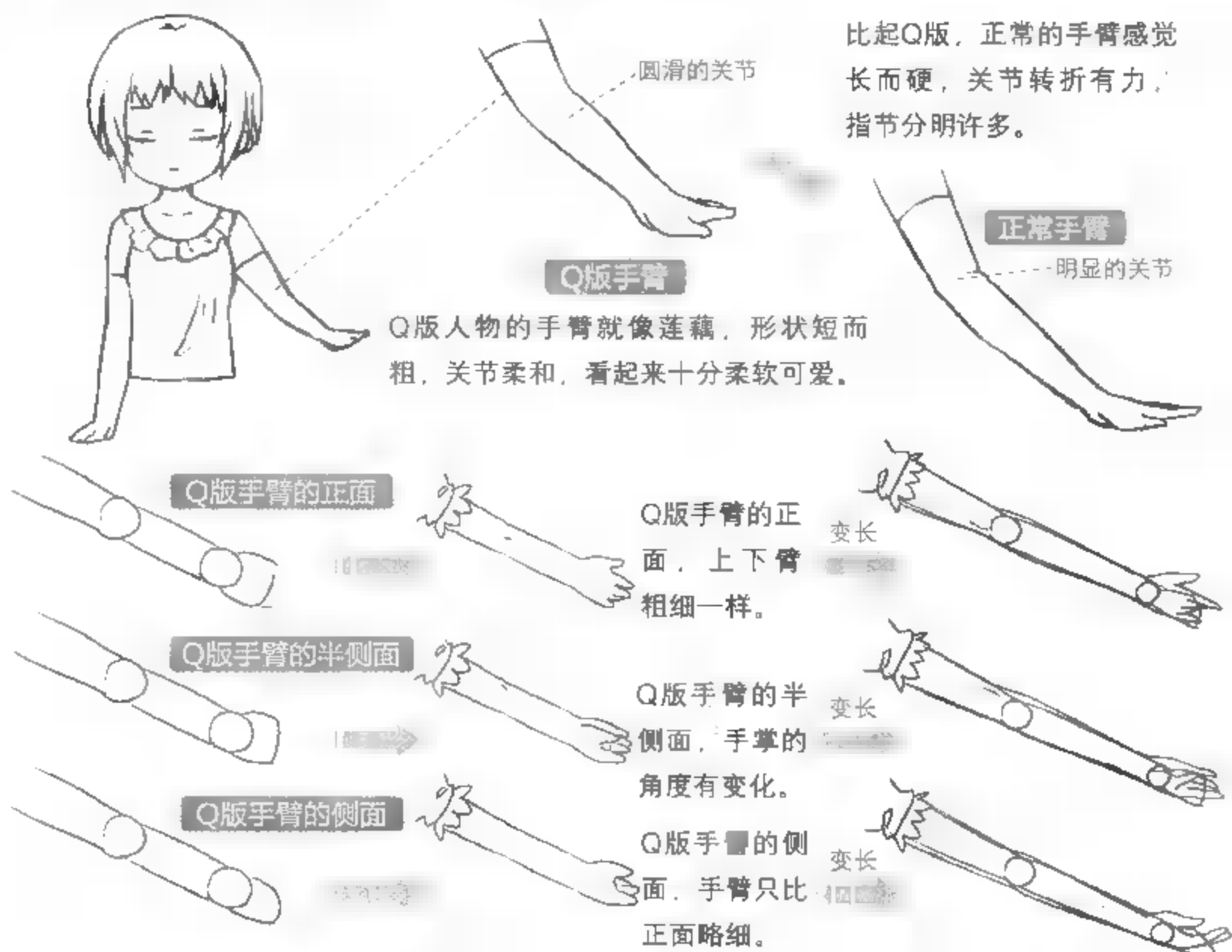
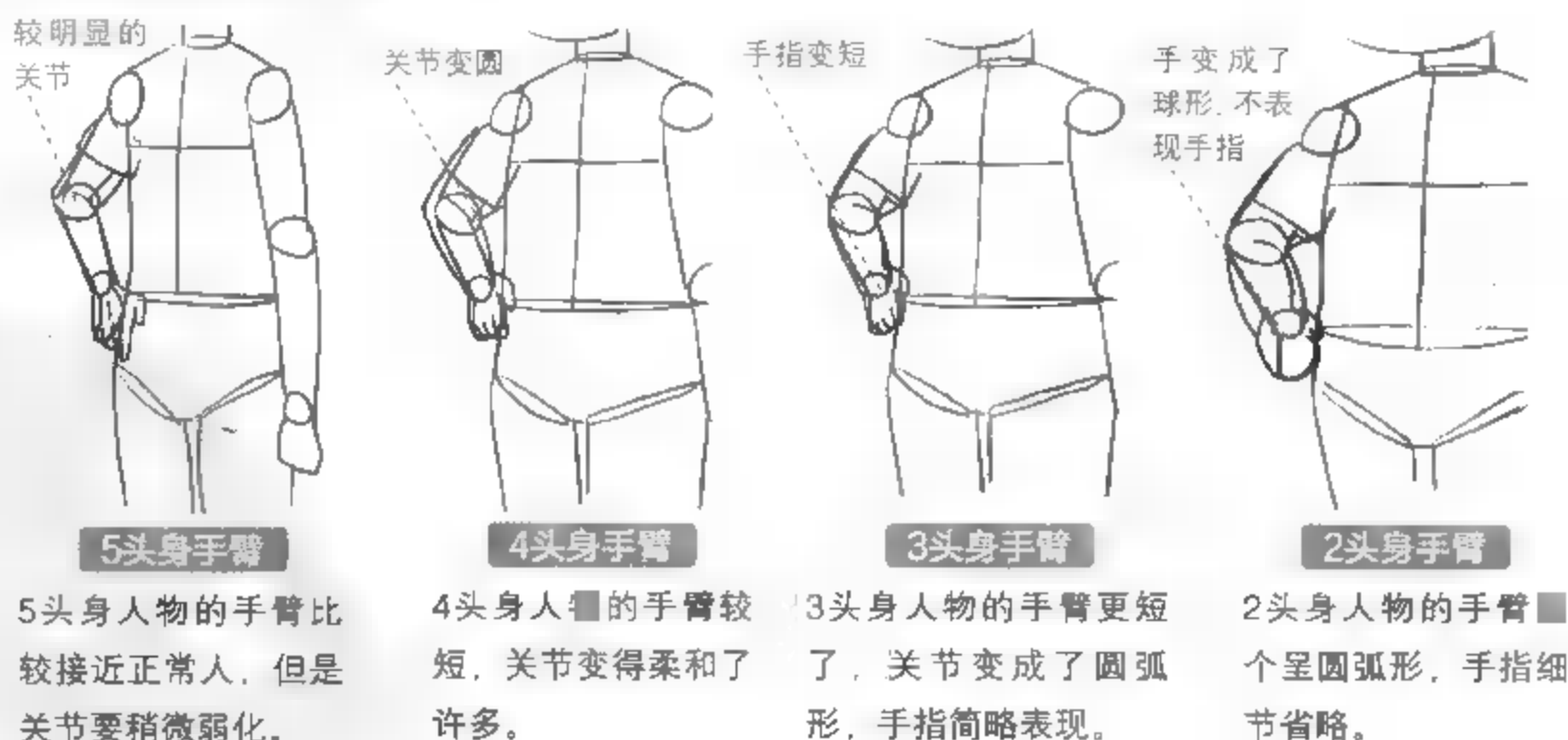
4头身手臂

4头身人物的手臂较短，关节变得柔和了许多。

3头身手臂

3头身人物的手臂更短了，关节变成了圆弧形，手指简略表现。

2头身手臂

2头身人物的手臂整个呈圆弧形，手指细节省略。

手的特点

Q版人物的手是正常头身人物手的简化，不管是手掌还是手指都变得很小，看起来圆润可爱。

正常人物的手掌明显比手臂宽，手指细长，指节明显，手心的纹路也要画出。

Q版人物的手接近正常小孩的手掌，手指短粗，手掌较大。

Q版人物手掌的背面除了不要画出手心纹路外，其余的画法与正面无异。

Q版手的握拳

Q版人物手的拳头要画成一个球体，然后再在球体上画出五指。

不同头身的Q版人物的手

5头身人物的手是最接近正常儿童的，手指有关节变化。

4头身的手

4头身人物的手指关节被弱化了，五指也变短了很多。

3头身人物的手指更短了，五指的长度区别不大，手掌显得很大。

2头身人物的手掌省略了手指的表现，整个变成了一个球。

同风格的手的表达

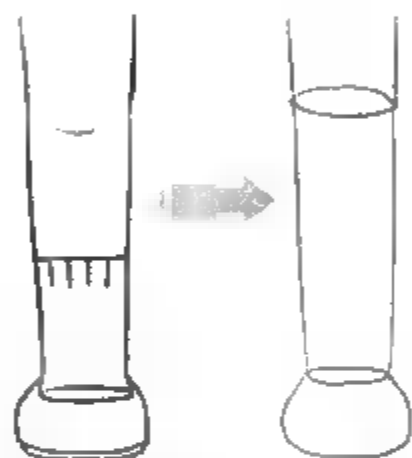
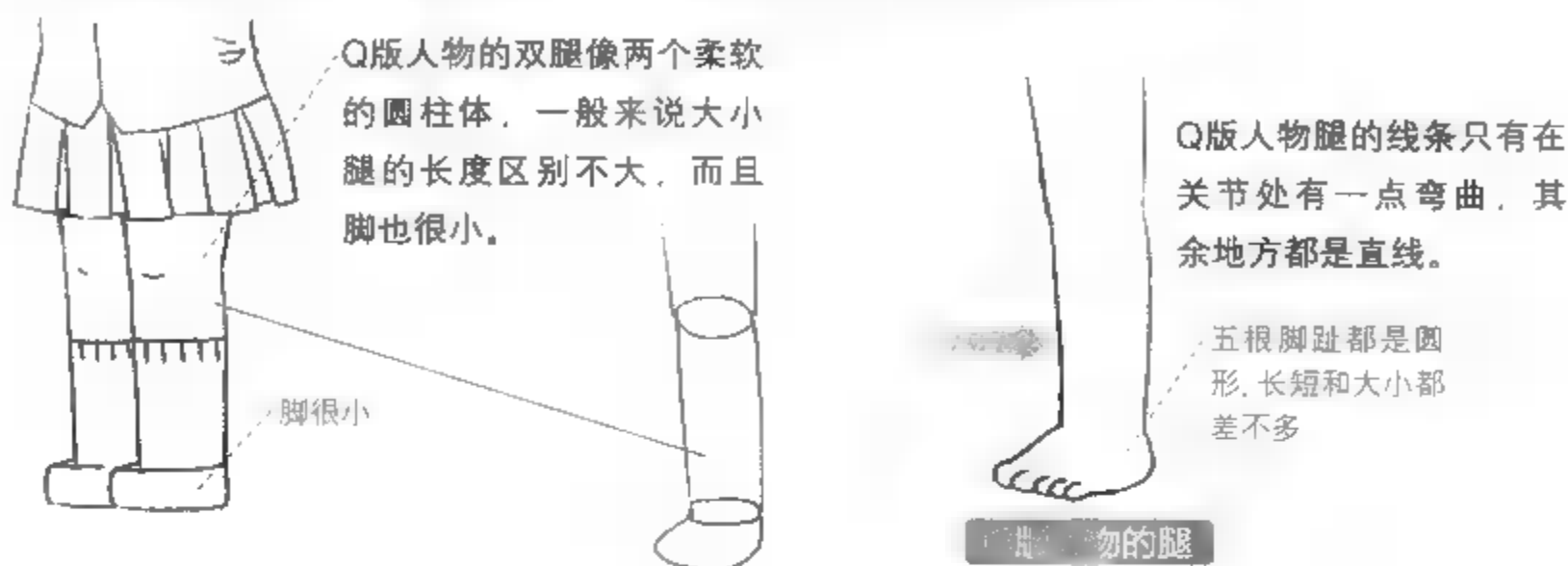
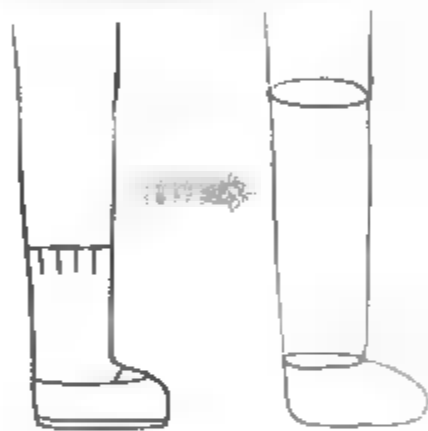
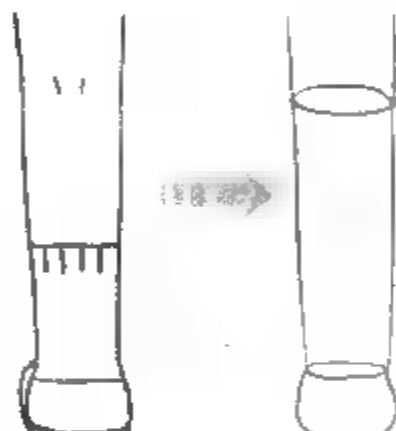
Q版人物的手虽然比正常人物少了很多关节，但若适当加以利用，也可以做出不同的手势。

掌握Q版人物手臂的绘制之后，现在开始学习双腿的简化方式。我们知道，正常头身的男性双腿比女性双腿结实有力，而在Q版中则完全忽略了肌肉，直接简化为圆圆的圆柱体。

Q版人物的双腿像两个柔软的圆柱体，一般来说大小腿的长度区别不大，而且脚也很小。

脚很小

Q版人物腿的线条只有在关节处有一点弯曲，其余地方都是直线。

五根脚趾都是圆形，长短和大小都差不多

Q版腿部的正面，上下粗细一样，只有脚部突出。

Q版腿部的侧面，脚掌大体呈长方形。

Q版腿部的背面，腿的画法与正面无异，改变脚的画法就好了。

不同头身的Q版人物的双腿

5头身的双腿除了关节弱化、长度缩短，其余都非常接近正常比例。

4头身人物的双腿肌肉起伏不明显，腿部线条平顺。

3头身人物的双腿变得更短了，脚掌也变圆了。

2头身人物的双腿呈锥形，脚掌变尖缩小。

脚的特点

Q版人物的脚是正常头身脚的简化，不管是脚掌还是脚趾都变得很小，更加突出人物可爱的特点。

Q版人物的脚

Q版人物的脚掌非常短，脚趾很短，都呈圆形，而且完全不会有关节的变化。

正常人物的脚比较长，脚趾虽然短但还是会有关节的质感。

正常人物的脚

Q版脚的侧面

Q版人物脚的侧面呈三角形，几乎看不到脚趾。

Q版脚踝

Q版人物的脚踝，从背面看与脚跟呈一个统一的整体。

不同头身的Q版人物的脚

5头身的脚

5头身人物的脚掌最接近正常儿童，脚掌分为两个部分，有脚趾的感觉。

4头身的脚

4头身人物的脚部要短一些圆滑一些。

3头身的脚

3头身人物的脚部变成了圆球。

2头身的脚

2头身人物的脚部与腿融为一体，只在末端用一个小弯来表示。

Q版人物脚的各种姿势

Q版人物的脚虽然更加简单，但也可以配合脚踝来摆出不同姿势。

脚背和脚心的厚度都是差不多的

脚趾都是圆形

1 2头身Q版战斗少女

3 3头身Q版活泼少女

5 2.5头身Q版女仆

2 2头身Q版男孩子气少女

4 3头身Q版学生装少女

6 3头身Q版公主装少女

2头身Q版运动少年

8 3头身Q版魔术师

9 3头身Q版便装少年

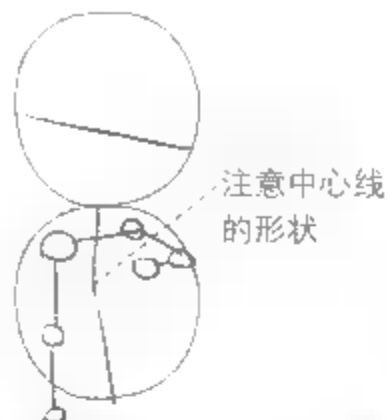
10 1头身Q版冬装男子

11 5头身Q版学生少年

12 3头身Q版衬衫少年

13 1头身Q版活泼少年

特训练习

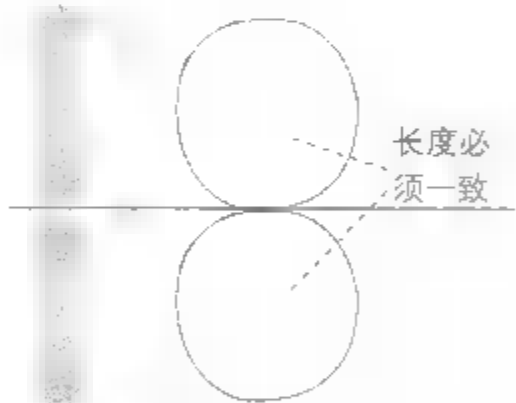
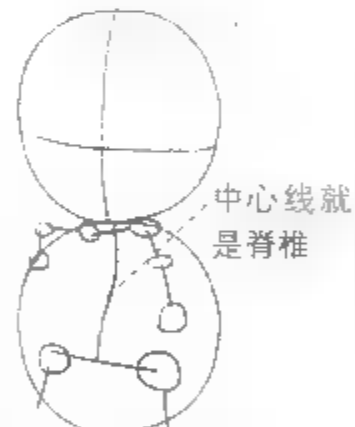
绘制Q版人物四肢

❶ 首先绘制两个相同的圆，表示人物的上半身。

❷ 在第二个圆内用线条绘制人物的动作。

❸ 根据动作线绘制出上半身的结构图，确定手臂的动作和位置。

❹ 根据结构图绘制出人物手臂的草稿。

❺ 绘制出人物上半身的草稿。

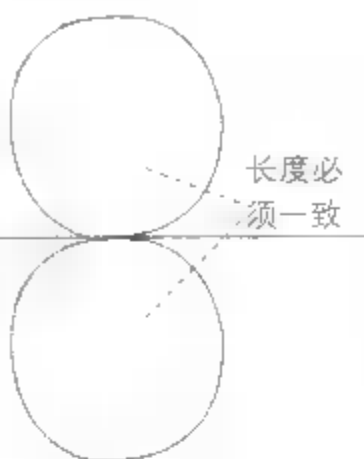
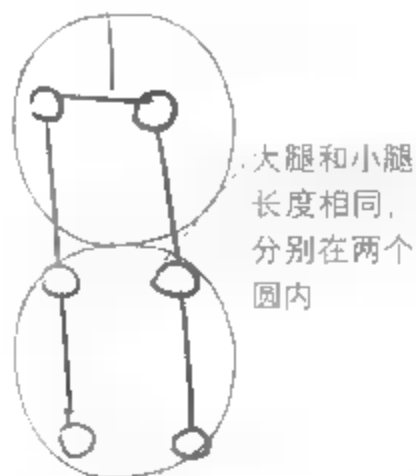
❻ 描线过后，半身的Q版少年就绘制完成了。

❶ 首先绘制两个相同的圆，表示人物的上半身。

❷ 在第二个圆内用线条绘制人物的动作。

❸ 根据动作线绘制出上半身的结构图，确定手臂的动作和位置。

❹ 根据结构图绘制出人物手臂的草稿。

❺ 绘制出人物上半身的草稿。

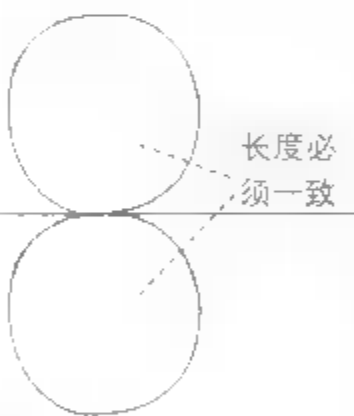
❻ 描线过后，半身的Q版少女就绘制完成了。

1 首先绘制两个相同的圆，表示人物的下半身。

2 在两个圆内用线条绘制人物的动作。

3 根据动作线绘制出下半身的结构图，确定双腿的动作和位置。

4 根据结构图绘制出人物腿部的草稿。

5 根据结构图绘制出人物下半身的草稿。

6 描线过后，正常站姿的少年双腿就绘制完成了。

1 首先绘制两个相同的圆，表示人物的下半身。

2 在两个圆内用线条绘制人物的动作。

3 根据动作线绘制出下半身的结构图，确定双腿的动作和位置。

4 根据结构图绘制出人物腿部的草稿。

5 根据结构图绘制出人物下半身的草稿。

6 描线过后，富有动感的少女双腿就绘制完成了。

03.3 不同年龄的Q版人物身体特点

年龄不同，人物的体格特征也不相同。下面我们将根据各个年龄人物的身体特征，对Q版人物婴幼儿到老年的身体画法进行讲解。现在，就一起来学习吧。

技术专栏

Q版人物各年龄段的身体变化

首先，来看看同一个Q版人物在不同年龄段身体的变化特点。

女性Q版的人物

女性Q版人物在不同的年龄阶段的主要变化有头身、眼睛的大小、身体的曲线等，在中老年阶段还会增加皱纹和脊椎弯曲。

这个阶段的Q版女性是2头身，身材圆润可爱。

儿童时期女性的关节感很弱，要给人柔软可爱的感觉

少女的腰身已经开始出现

这个阶段的Q版女性是3头身，稍稍有了腰身。

这个阶段的Q版女性是4头身，身体曲线已经很明显。

这个阶段的Q版女性是4头身，曲线最为明显，眼睛也稍微变小了。

这个阶段的Q版女性是3头身，身材发胖或干瘦，开始有了皱纹，背部略微弯曲。

这个阶段的Q版女性是2头身，双眼已经没那么有神，皱纹加深脊柱弯曲，需要靠拐杖站立。

男性Q版的人物

男性Q版人物在不同的年龄阶段主要的变化有头身、眼睛的大小和毛发的变化，身体的脊椎也会发生变化。

这个阶段的Q版男性是2头身，身材圆润可爱。

儿童时的Q版男性

这个阶段的Q版男性是3头身，身体稍瘦。

Q版男性

这个阶段的Q版男性是4头身，身体曲线较为明显。

眼睛没有少年时那么大

腰身明显

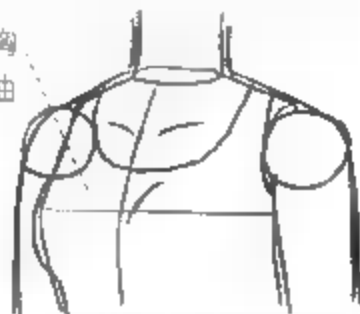
双腿修长

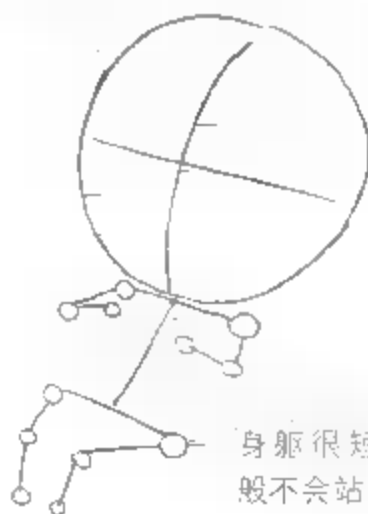
这个阶段的Q版男性是4头身，身体骨骼发育定型。

这个阶段的Q版男性是3头身，开始有了皱纹，背部略微弯曲。

这个阶段的Q版男性是2头身，双眼无神，背部明显弯曲。

胸部是区别Q版男性和女性的关键

Q版人物的身材虽然没有正常人明显，但是可以靠胸部区分性别。

3.3.1 婴幼儿的身体特征

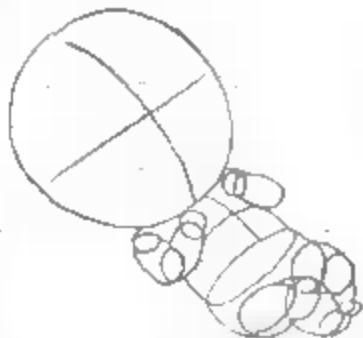
Q版的婴幼儿身体在写实的婴幼儿身体的基础上更加圆润、可爱。婴儿不但头部比一般Q版婴儿更大，手脚比一般Q版更短更圆润，还有着婴儿独特的脸庞和睡姿。所以在绘制的时候，要注意婴幼儿自身的特点和身体的柔软性。

Q版婴儿的手脚非常短，虽然活泼但是动作幅度不大。

Q版婴儿的手脚很胖，所以在关节转折处显得很细，手脚看起来像藕节一样。

Q版婴儿双腿

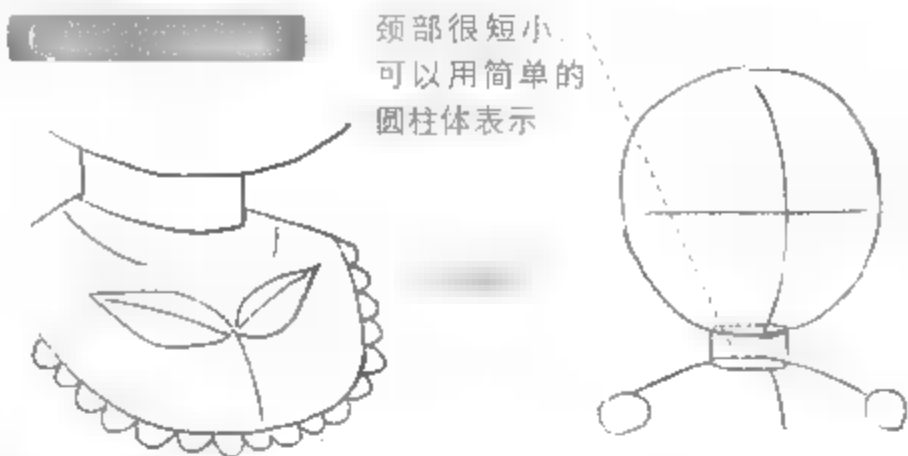
2头身人物双腿

刚出生的婴儿的画法

刚出生的婴儿有其特殊的、独有的睡姿，此时他们的四肢是蜷缩着的。

❶ 画出婴儿的结构。

❷ 根据结构画出草稿。

❸ 描线，完成绘制。

一岁左右的婴儿已经可以站立，双眼完全睁开，大而有神，这时候的身体细节已经比较分明，有了颈部，但是四肢仍然是藕节状。

Q版婴儿脚部的画法

Q版婴儿脚的画法就像2头身人物脚的画法一样，注意一定要将其画出肉嘟嘟的感觉。

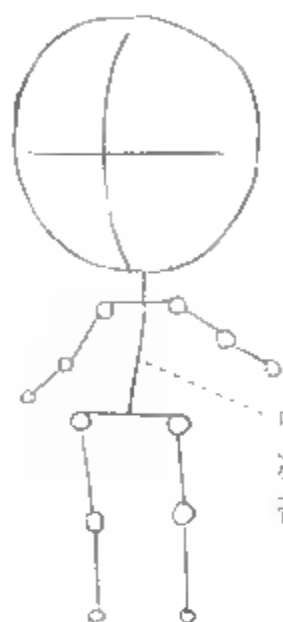
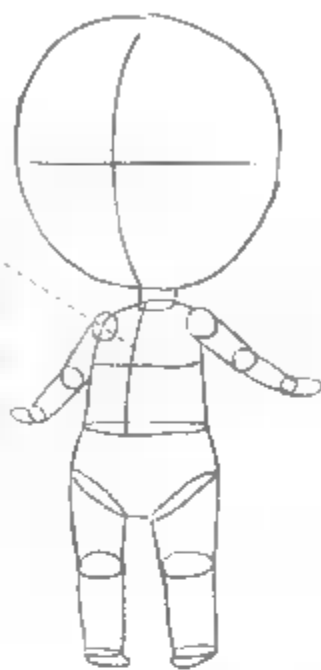
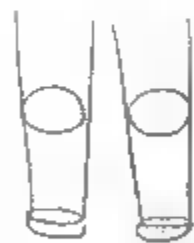
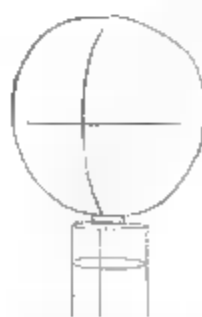
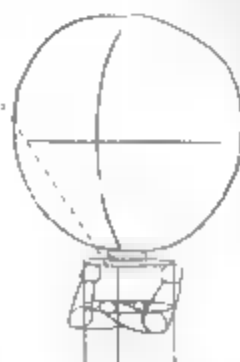
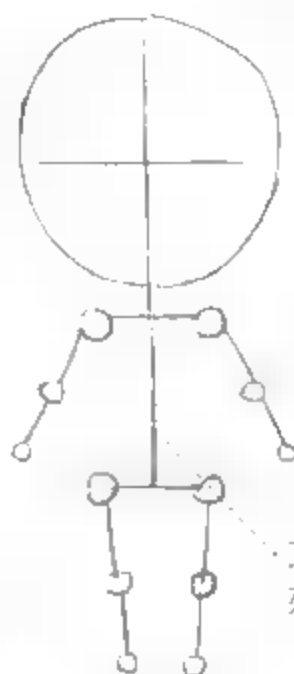
绘制婴儿脚部的步骤。

❶ 画出脚的结构。 ❷ 根据结构画出草稿。 ❸ 描线，完成绘制。

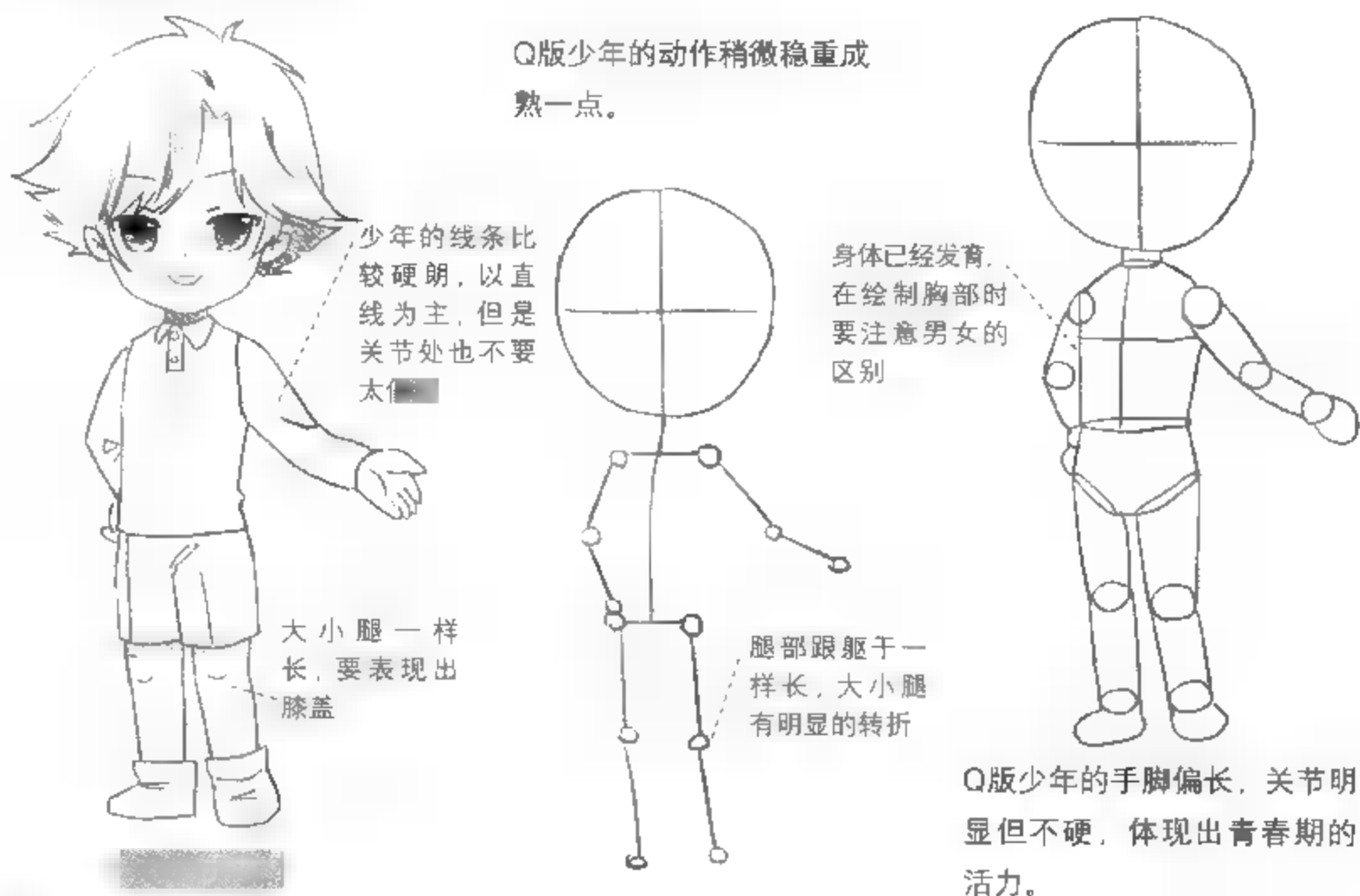
婴幼儿的正面、半侧面和侧面

正面的婴儿头身比例是2头身，手脚短小柔软。

半侧面的婴儿头身比例是2头身，注意画出角度的变化。

侧面的婴儿头身比例是2头身，脸部只能看到一侧的眼睛。

小孩子好动好奇，活泼可爱，所以在绘制Q版小孩时动作不宜设计得太死板，要尽量有天真无邪的感觉。

小孩的正面、半侧面和侧面

少年的身体特征

Q版少年的身体和青年的区别不大。写实的少年男女身体各部位已经开始发育，在绘制Q版少年身体的时候要抓住性别特征。

Q版少年四肢粗细的变化

少年的脸部依然很圆润，所以胖瘦主要是靠躯干的厚度以及四肢的粗细来区分。

体胖的Q版少年

体瘦的Q版少年

Q版少年手的特征

Q版少年的手指稍微长一些，但是依然要保持手掌比手指长，手指的关节依旧不明显。

少年的正面、半侧面和侧面

Q版小孩侧面

Q版少年身体的画法

❶ 首先绘制三个相同的圆。

❷ 在圆内画出人物的动作结构。

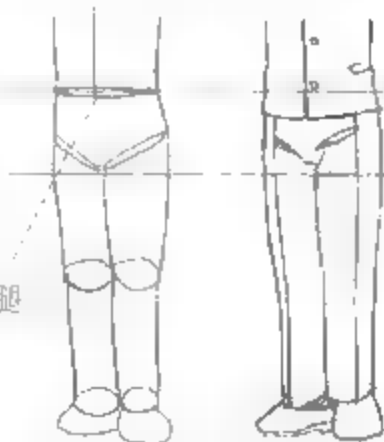
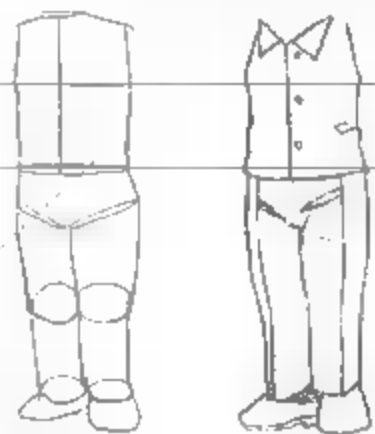
❸ 绘制出人物的草稿。

❹ 描线，完成绘制。

青年的身体特征

和少年相比，Q版青年男女的身体体格已经基本定型。男性的身体较为结实，而女性则更加丰满。在绘制的时候，需要描绘出Q版青年人物身体的曲线。

Q版青年男女身体的区别

Q版人物的腿部长度是由腰线的位置决定的，腰线越高腿越长，腰线越低腿越短。

青年的正面、半侧面和侧面

Q版青年正面

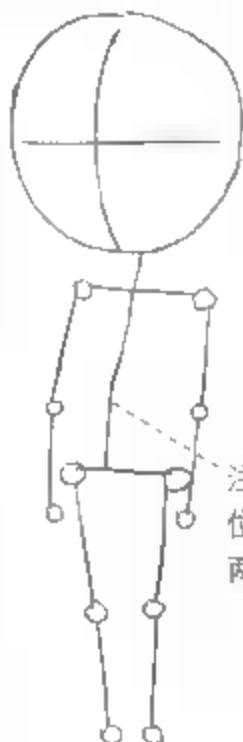
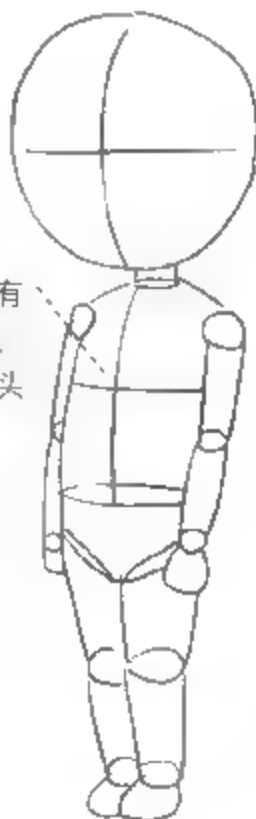
Q版青年半侧面

Q版青年侧面

Q版青年背面

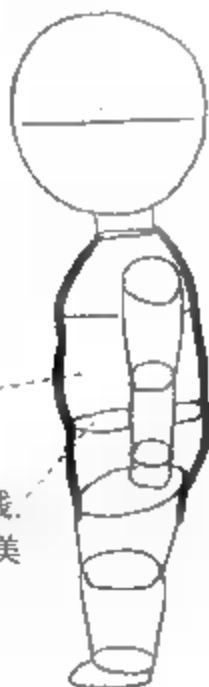
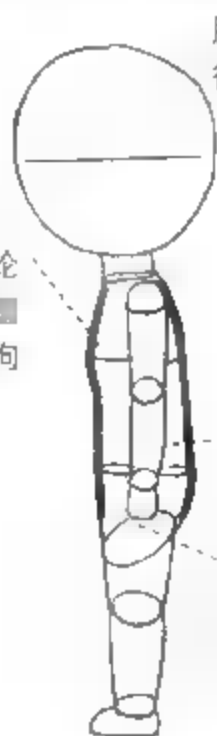
Q版青年身体的画法

人到中年，会产生老化萎缩的现象，Q版人物也不例外。而这个年龄段的人物身体也有明显的胖瘦区别，现在就一起来看看Q版人物中年的身体特征吧。

Q版中年的肌肉关节都开始退化，行动略有不便，所以中年的动作都比较小。

Q版中年的体型与少年差不多，但是有比较明显的关节结构。

Q版人■中年身体胖■的区别

Q版中年人跟Q版少年一样，本身头部就已显得胖嘟嘟了，想■表现出胖■的区别，只能在体型上稍做变化。

Q版中年体型变胖的话，身体的曲线会被松软的脂肪破坏，看起来臃肿下垂。

肥胖体型的Q版中年

Q版中年体型变干瘦的话，身体不是单纯地变细，原先有脂肪的部位会有下垂的曲线。

■■体型的Q版中年

Q版人物对细节做出许多简化，但可以保留Q版中年人物最重要的皱纹。这些皱纹会证明人物已经步入衰老期。

中年的正面、半侧面和侧面

Q版中年身体的画法

❶ 首先绘制三个相同的圆。

❷ 在圆内画出人物的动作结构。

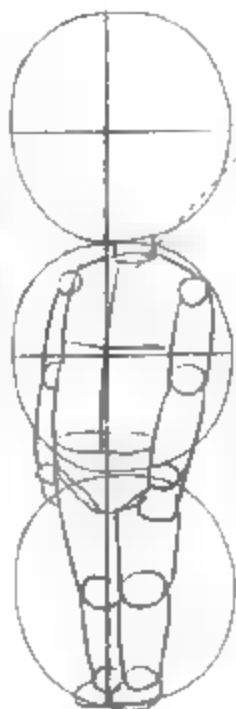
❸ 绘制出人物的草稿。

❹ 描线，完成绘制。

第三只脚

上文提到，老年人的重心前倾，那么为了维持身体的平衡，还需要绘制老年人的第三只脚——拐杖。

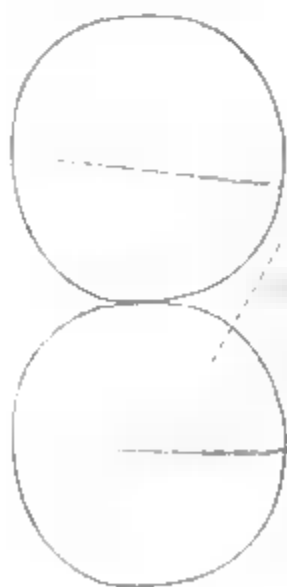
老年的正面、半侧面和侧面

Q版老年身体的画法

1 首先绘制两个相同的圆。

2 在圆内画出人物的动作结构。

3 绘制出人物的草稿。

4 描线，完成绘制。

各年龄具有代表性的Q版人物

❶ Q版潇洒少年

❷ Q版自大儿童

❸ Q版郁闷少年

❹ Q版老爷爷

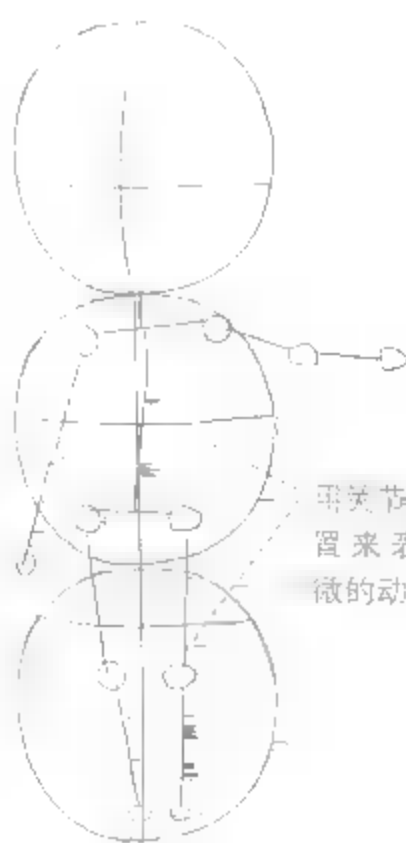
❺ Q版中年男性

❻ Q版得意少年

7 Q版搞笑儿童
8 Q版害羞少女
9 Q版老太太
10 Q版青年女性
11 Q版生气儿童
12 Q版乖巧少女

特训练习

绘制Q版美少年人物

① 首先绘制三个相同的圆，每个圆的高度和长度是一致的。

② 依照刚才的辅助线来绘制出关节点的位置，用连接关节的线条来表现人物的动作。

③ 根据刚才的关节点来绘制躯干的结构。

④ 在身体的基础上进行服装和发型的设计，注意服装要表现出人物的动感。

⑤ 画出草稿，细化人物的服装和发型，并确认五官的模样。

⑥ 描线过后，擦除草稿，人物绘制完成。

4

Q版人物的动作

Q版人物的基本动作表现

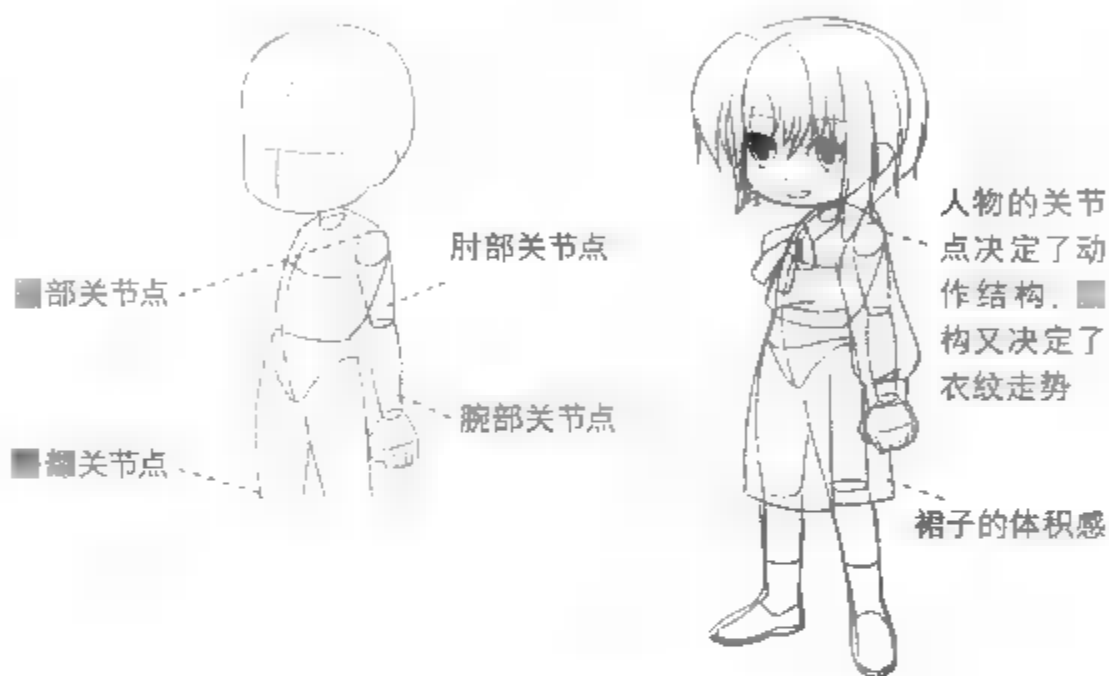
和正常比例的人物一样，Q版人物也有动态表现。只不过有些复杂的动作会因头身比的限制而被简化。下面就让我们一起来学习Q版人物的基本动作表现吧。

Q版人物运动的表现要点

Q版人物运动的表现要点是把握好产生动作的点，另外人物动作的幅度，也是表现运动的关键。

产生动作的关节点

Q版角色的关节运动规律和正常角色相同。

关节是身体各部分的连接点，在绘制Q版人物的时候可以用圆圈先画出关节点，再根据关节点绘制Q版人物的动作。

关节的变化

首先为人物绘制关节点，根据关节点来确定好人物的站姿。

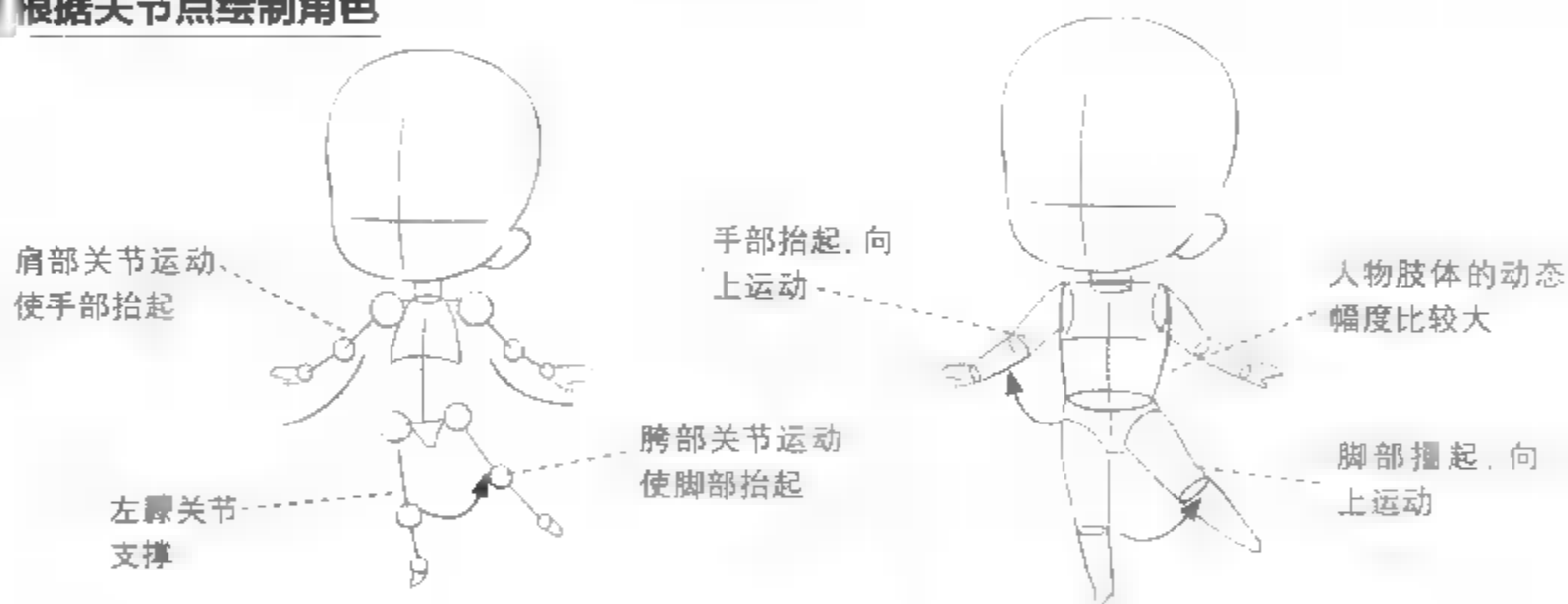
根据关节点，绘制出人物结构，再在结构的基础上绘制出人物细节。

③ 改变人物的关节位置，可以让整个动作发生变化。这里改变女生的手臂关节，让人物有一个抬手的动作。

男生的动作也是一样，首先要绘制出人物身体的关节点。

根据关节点绘制出人物动作的结构，画出人物。

改变人物的腿部动作，让人物的姿势更加具有动感。

根据关节点绘制角色

❶ 画出人物的关节点，注意比例位置与重心。

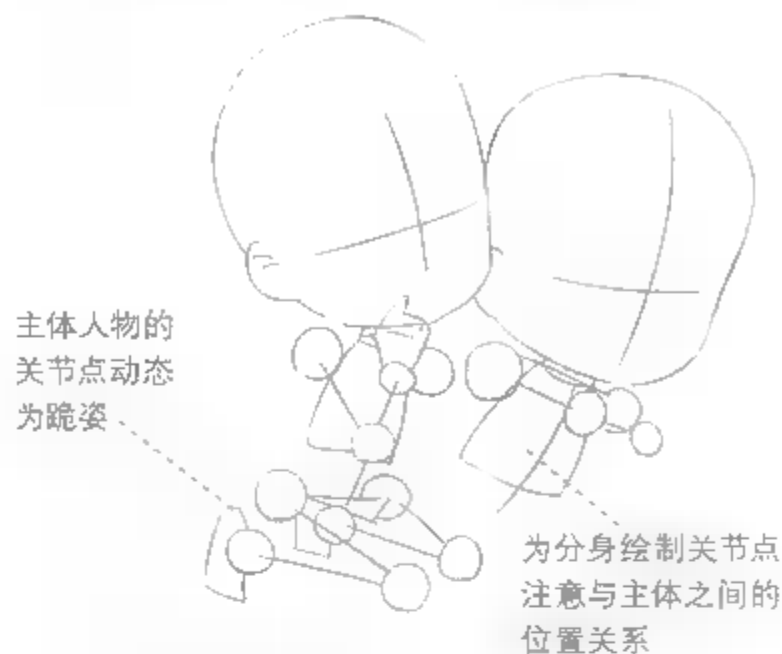
❷ 人物结构的安排要依据关节点的位置。

❸ 画出人物服装的外轮廓与五官位置。

❹ 完成人物的线稿绘制。

把握人物动作的幅度

人物的动作都有一定的规律，写实人物无法做到的动作，Q版人物却可以通过夸张、变形等方式，增加动作的幅度。现在，就来看看Q版人物的动作幅度变化。

通过幅度变化绘制吃东西的动作

❶ 画出人物吃东西的关节图。

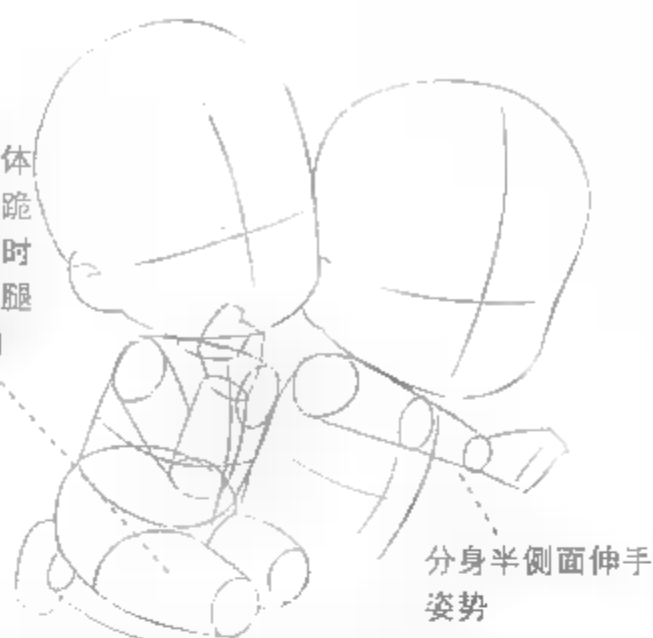
❷ 在关节图的基础上绘制出人物的结构状态。

手部的屈伸感觉
一定要明显并且
有方向性

注意人物的手部要
拿住食物

❸ 绘制出人物的服装外形轮廓。

人物的分身效果以及
头部的转动表现出动
作的幅度很大

拿着食物，表情
愉悦的动态感

❹ 去掉结构线，添加细节，完成绘制。

吃到食物时，愉快的表情、嘴部的动作和
食物的碎屑都要有所表现

将食物快速拿过
来的效果可以用
速度线来体现

4.1.1 站立

Q版人物站立的时候，头身越小，在肘关节和膝关节的表现就越不明显，使人物显得更加圆润可爱。下面，就一起来学习Q版人物的站姿吧！

男生的站姿轻松端正，腰部动作较少，呈竖直站立状态。

女生在站立时，一般动作较为有曲线感，▇部动作很明显，双腿微微张开。

Q版人物站立的正面、侧面和背面

不同头身的Q版人物站姿

头部
躯干
腿部
身体1/2处
Q版站立4头身

头部
躯干
腿部
大腿位置
Q版站立3头身

头部
身体1/2处
腿部
Q版站立2头身

绘制Q版人物站立的姿势

跨部关节点决定腿部动态

脚部微向外打开有弧度

① 先画出人物整体的关节图，以及注意关节点的位置与中心。

肘部关节弯曲

跨部关节点的动态决定大腿结构动态

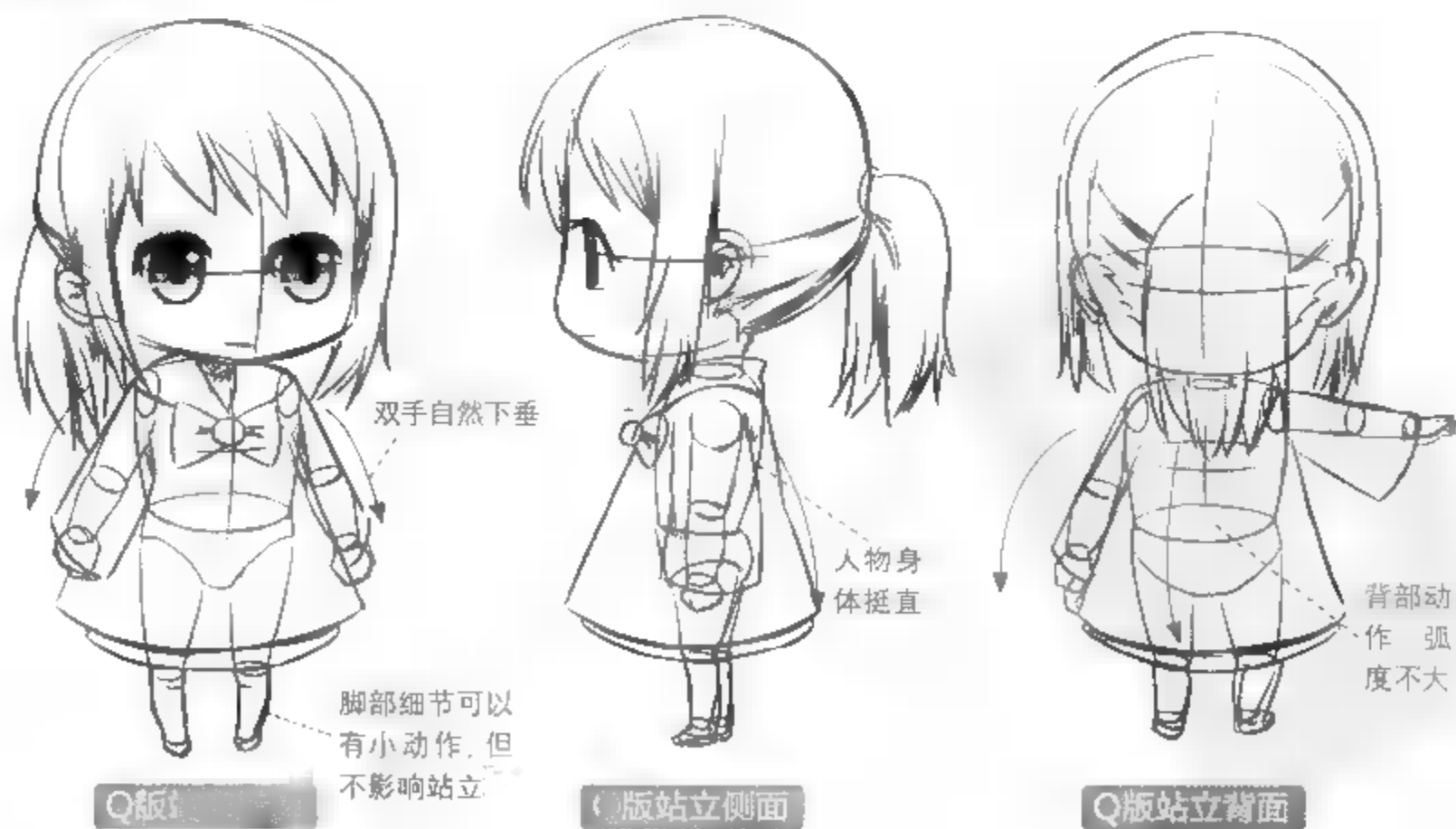
② 在关节点图的基础上，画出人物的结构图。

站立时的重心位置靠近这只脚

手部自然放在跨部一侧

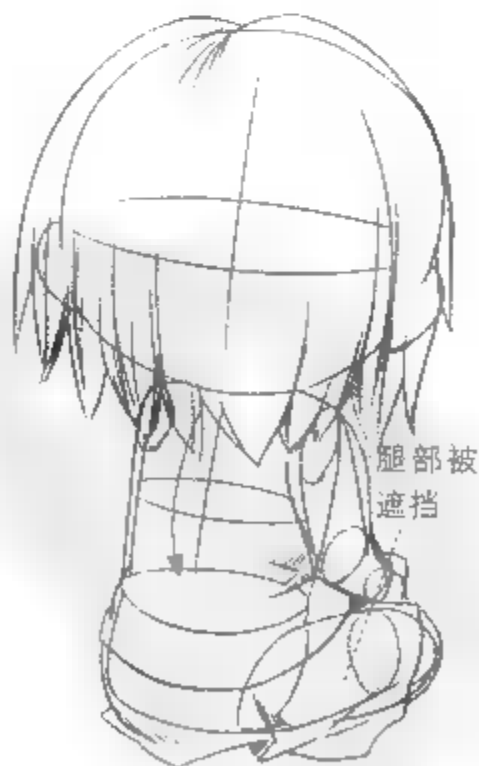
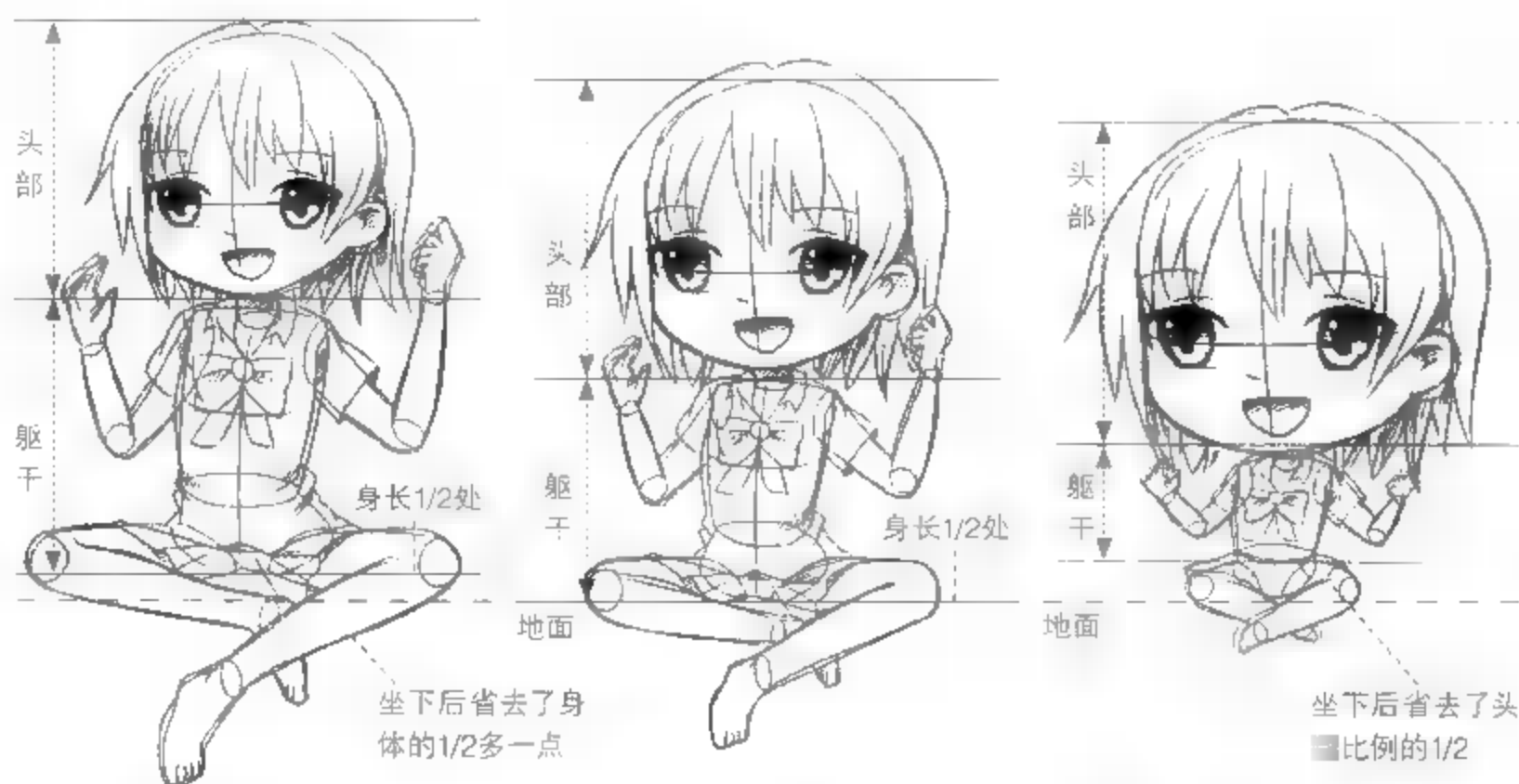
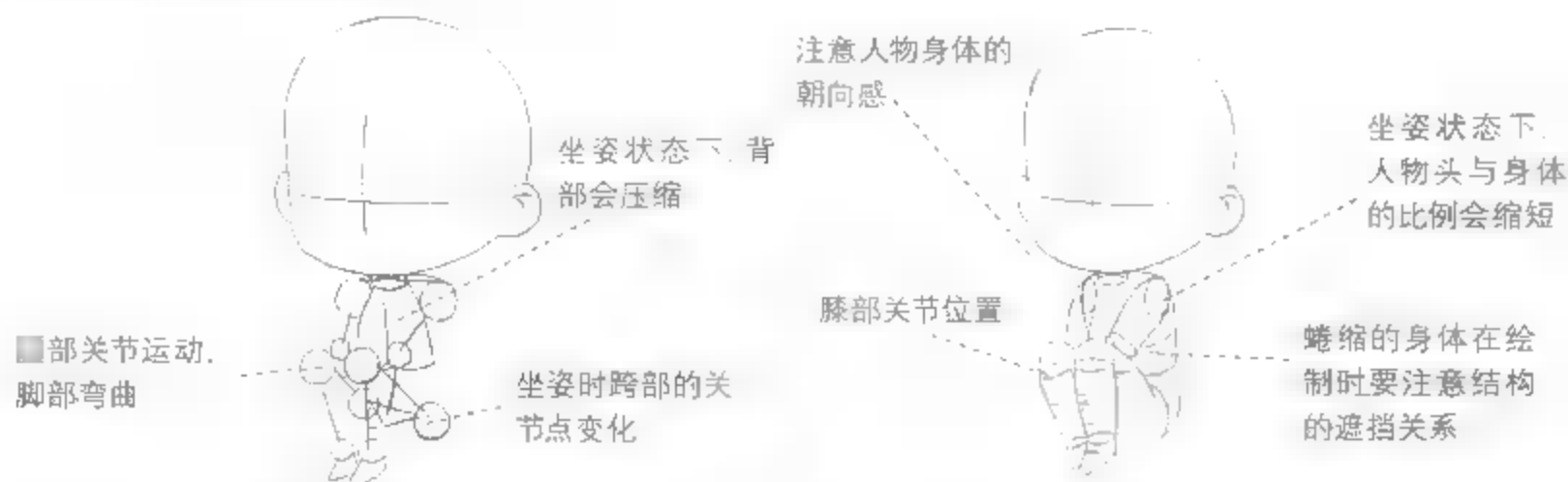
③ 根据人体结构图，进一步添加外轮廓。

人物整体站姿轻松，双腿呈“人”字形站立

④ 线稿完成，去掉辅助线。

4.1.2 坐姿

一般情况下，坐姿是一个轻松的动作，人物在坐着的时候会比较自然休闲。在绘制Q版人物坐姿时，头身比会因腿部的弯曲而变小，人物的重心也有所转移。

Q版人物坐姿的正面，侧面和背面

Q版人物在坐下时，双腿的动作会发生变化，一般会屈膝。根据这一动态在绘制不同角度的坐姿时要抓住其特点。

不同头身的Q版人物坐姿

绘制Q版人物的坐姿

❶ 首先绘制出人物的关节点与人物的动态。

❷ 在关节点图的基础上，画出人物坐姿的结构图。

❸ 根据人体结构图，进一步添加外轮廓。

❹ 去掉辅助线，坐姿图完成。

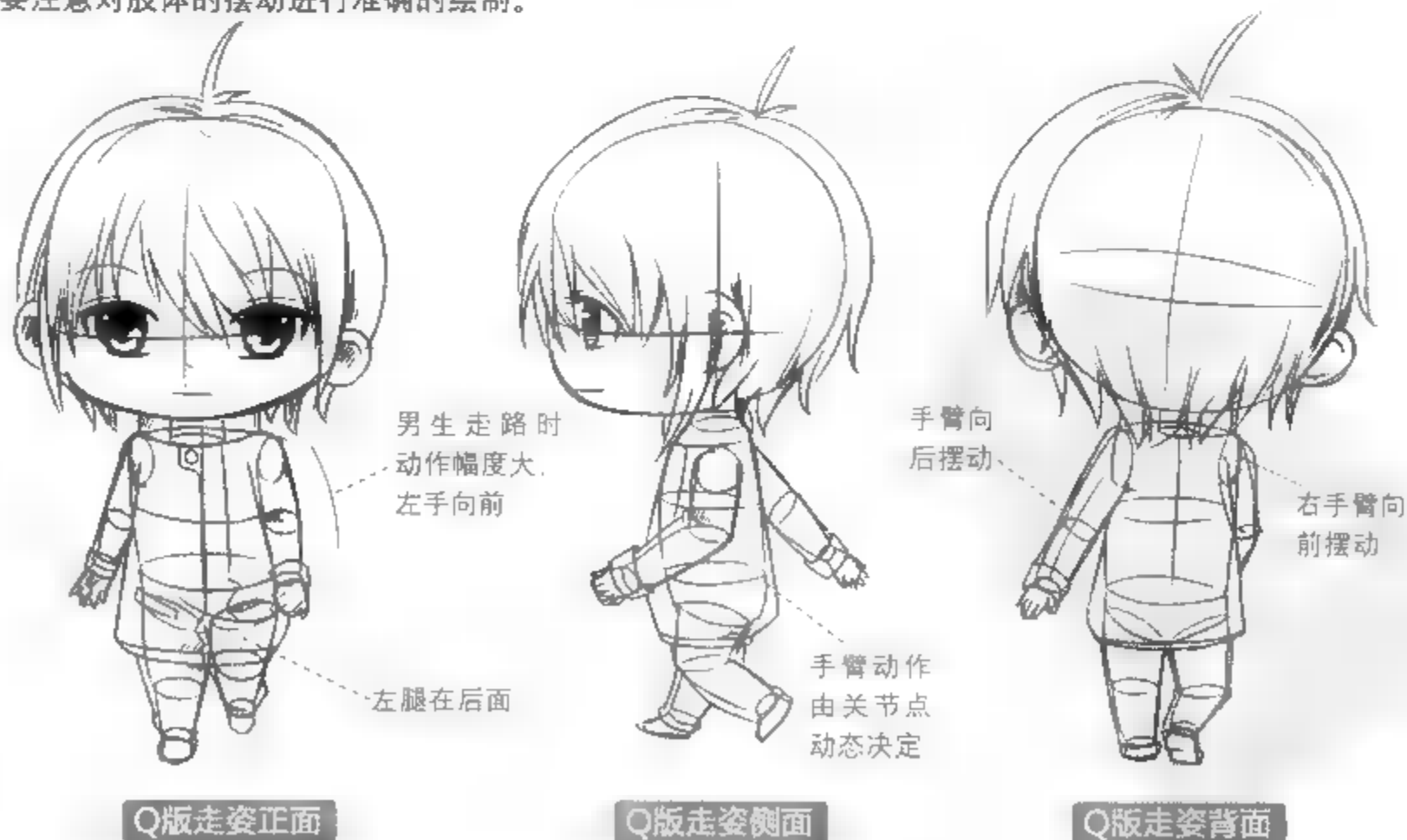
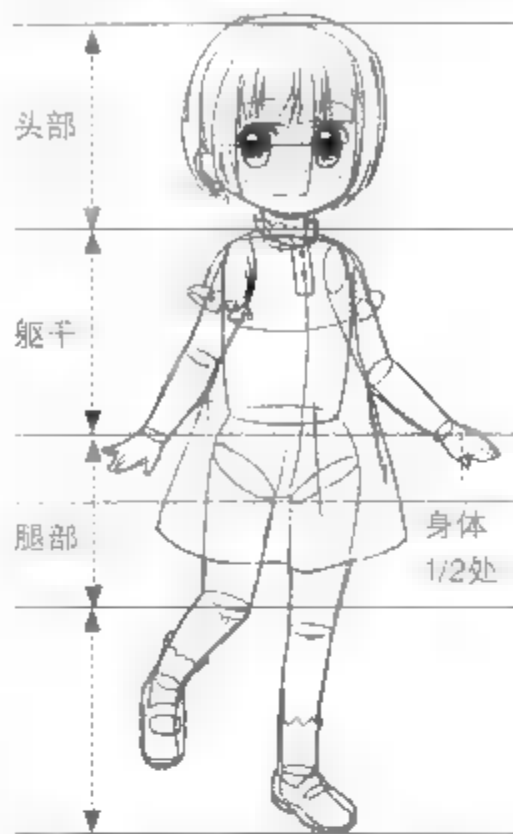
4.1.3 行走

行走是人物动态运动时最常见的动作，是在人物的四肢协调下完成的。不同的人物行走的姿势都会不同，性格和心情也是影响动作的要素。

Q版女生行走

Q版人物行走的正面、侧面和背面

Q版人物在行走的状态下，手与腿部的动态有规律地摆动。在绘制不同角度的Q版人物行走时，要注意对肢体的摆动进行准确的绘制。

Q版走姿正面　Q版走姿侧面　Q版走姿背面

不同头身的Q版人物行走的姿势

Q版行走4头身

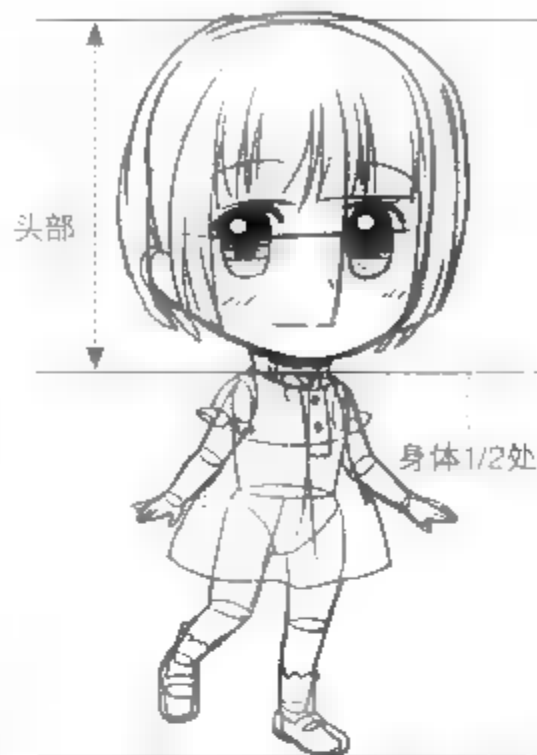
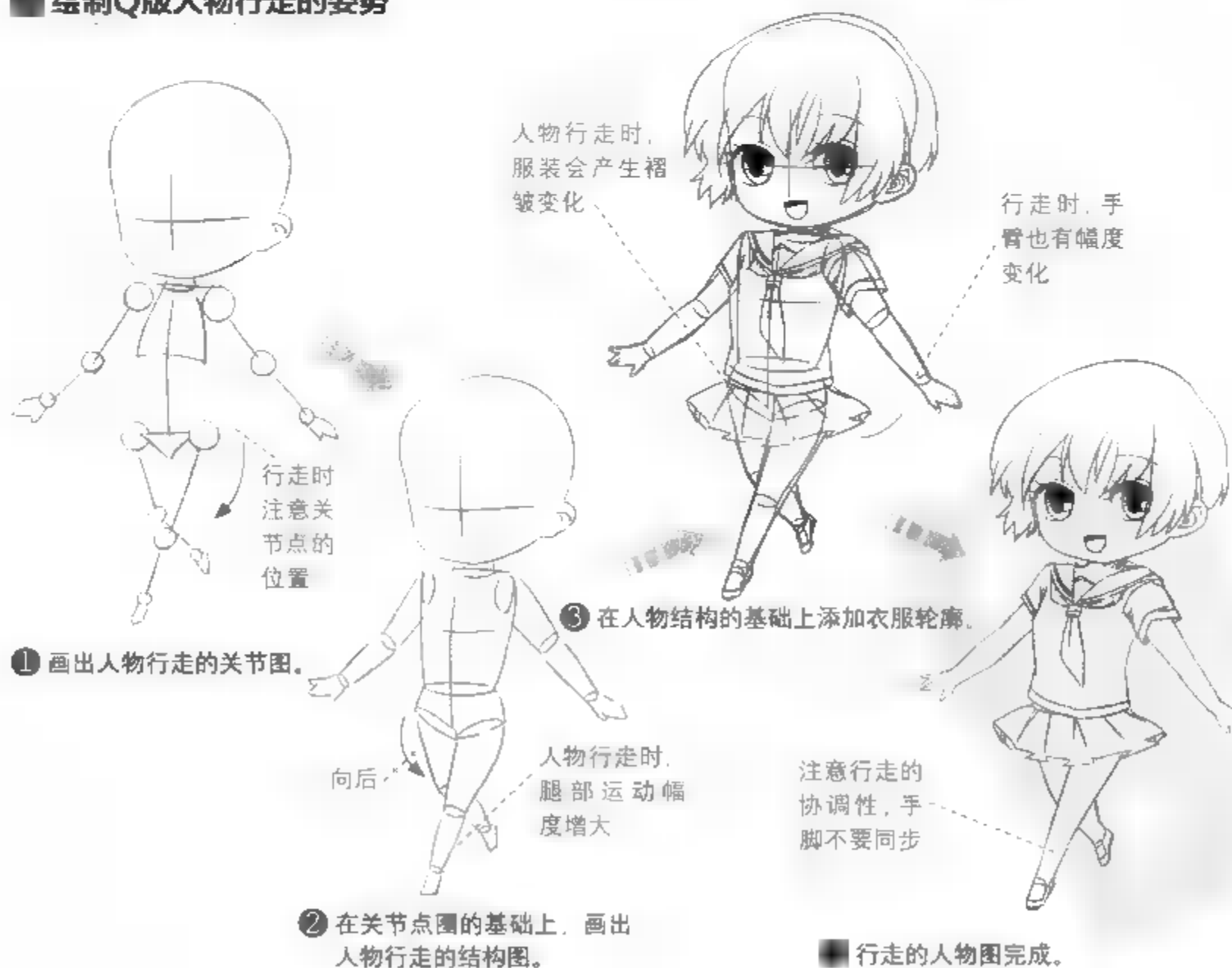
Q版行走3头身

绘制Q版人物行走的姿势

❶ 画出人物行走的关节图。

❷ 在关节点图的基础上,画出人物行走的结构图。

❸ 在人物结构的基础上添加衣服轮廓。

❹ 行走的人物图完成。

4.1.4 跑步

和行走一样，跑步也是人物活动中常见的动作。绘制Q版人物奔跑的动作时，可以夸张动作的幅度，步幅迈得越大，人物看起来越显可爱。

Q版人物跑步的正面、侧面和背面

Q版人物跑动的状态下，身体与四肢的摆动弧度较大，腿部弯曲与伸直交替进行，在绘制不同角度的Q版人物跑步时要注意身体的转动与肢体的弧度。

Q版跑步正面

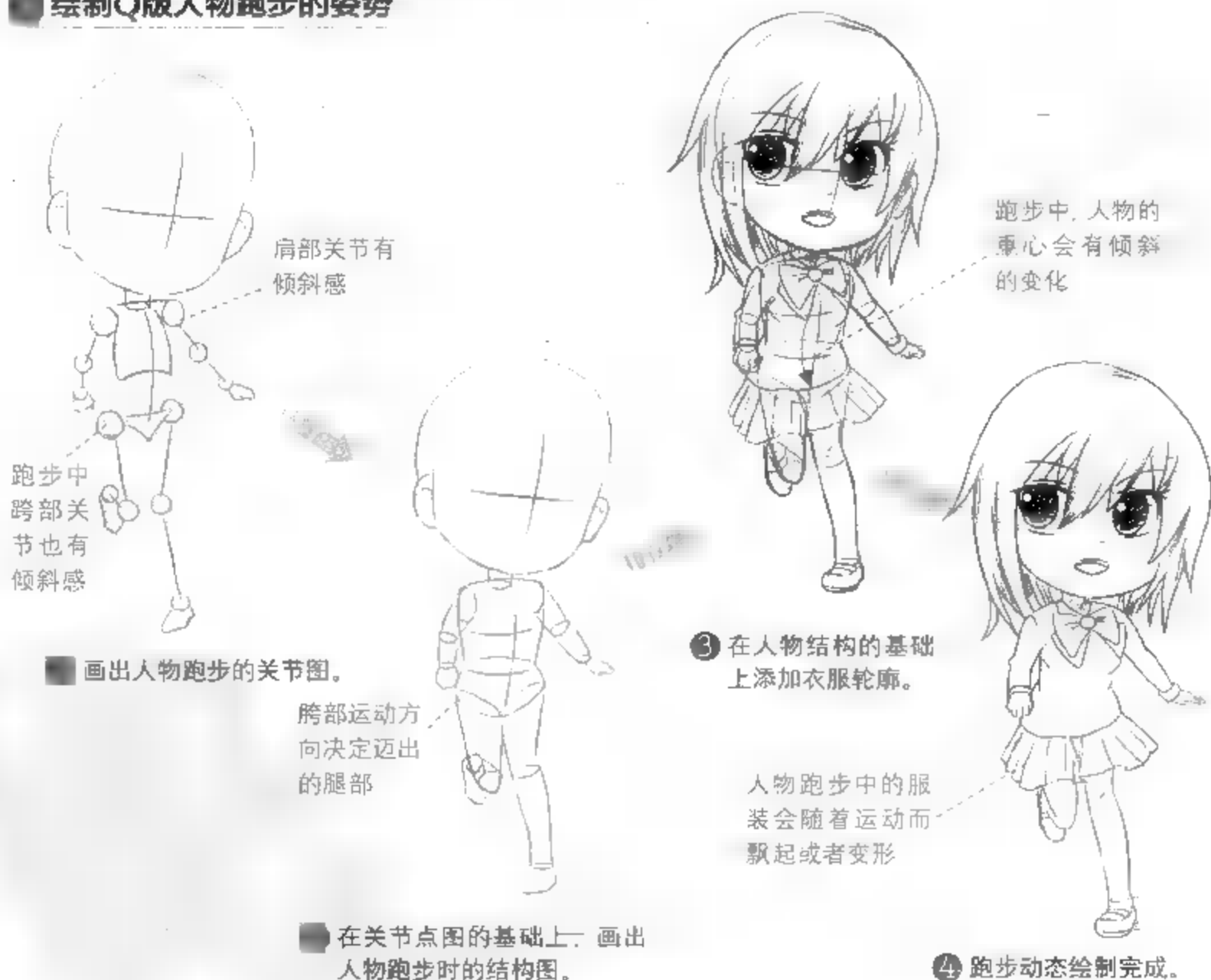
不同头身的Q版人物跑步的姿势

绘制Q版人物跑步的姿势

1 画出人物跑步的关节图。

2 在关节点图的基础上，画出人物跑步时的结构图。

3 在人物结构的基础上添加衣服轮廓。

4 跑步动态绘制完成。

4.1.5 跳跃

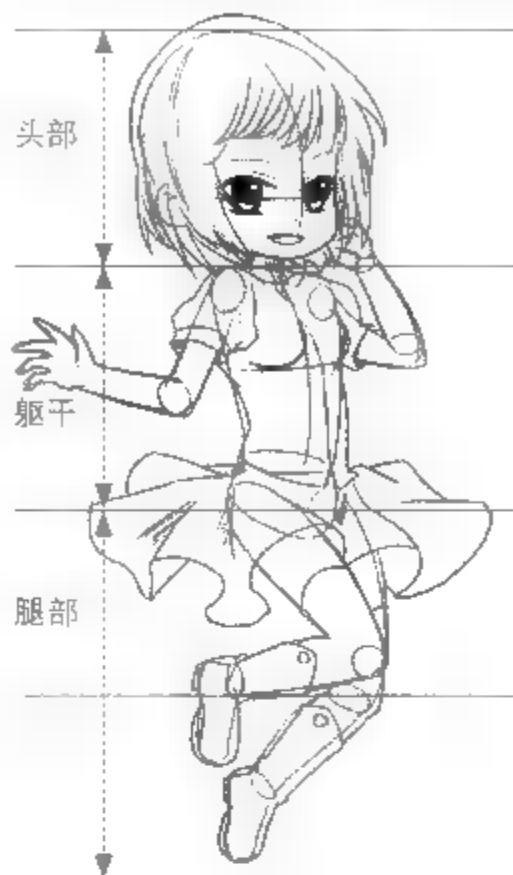
跳跃是一瞬间的连续动作。包括准备、起跳、腾空、落地这四个连续的动作。在绘制Q版人物的跳跃动作时，需要注意人物关节的变化。

版女生跳跃

Q版人物跳跃的正面、侧面和背面

Q版人物在跳跃的状态下，由于腾空而使双腿弯曲放松，双手张开，衣服会有透气感。在绘制不同角度的Q版人物跳跃时要注意身体的转动与肢体的弧度。

Q版跳跃背面

不同头身的Q版人物跳跃的姿势

Q版跳跃4头身

Q版跳跃3头身

Q版跳跃2头身

绘制Q版人物跳跃的姿势

跳跃时，肘部关节抬起

❶ 画出人物跳跃的关节图。

❷ 在关节点图的基础上，画出人物跳跃时的结构图。

人物的头发会随着跳跃而飞扬起来

❸ 在人物结构的基础上添加衣服轮廓。

❹ 跳跃动态的线稿完成。

6 叉腰行走

7 叉腰站姿

8 背手站姿

9 张手站立

10 跪坐

11 挎包行走
12 马步站姿
13 抬手跳跃
14 身体扭转
15 小跑
16 站立

特训练习

绘制Q版人物飞奔的动作

Q版跑步结构图

奔跑幅度越大，越有紧张、拉扯的感觉

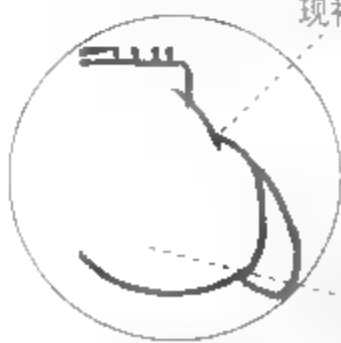
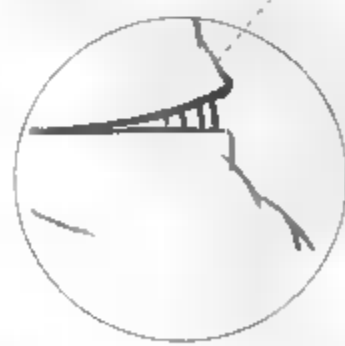
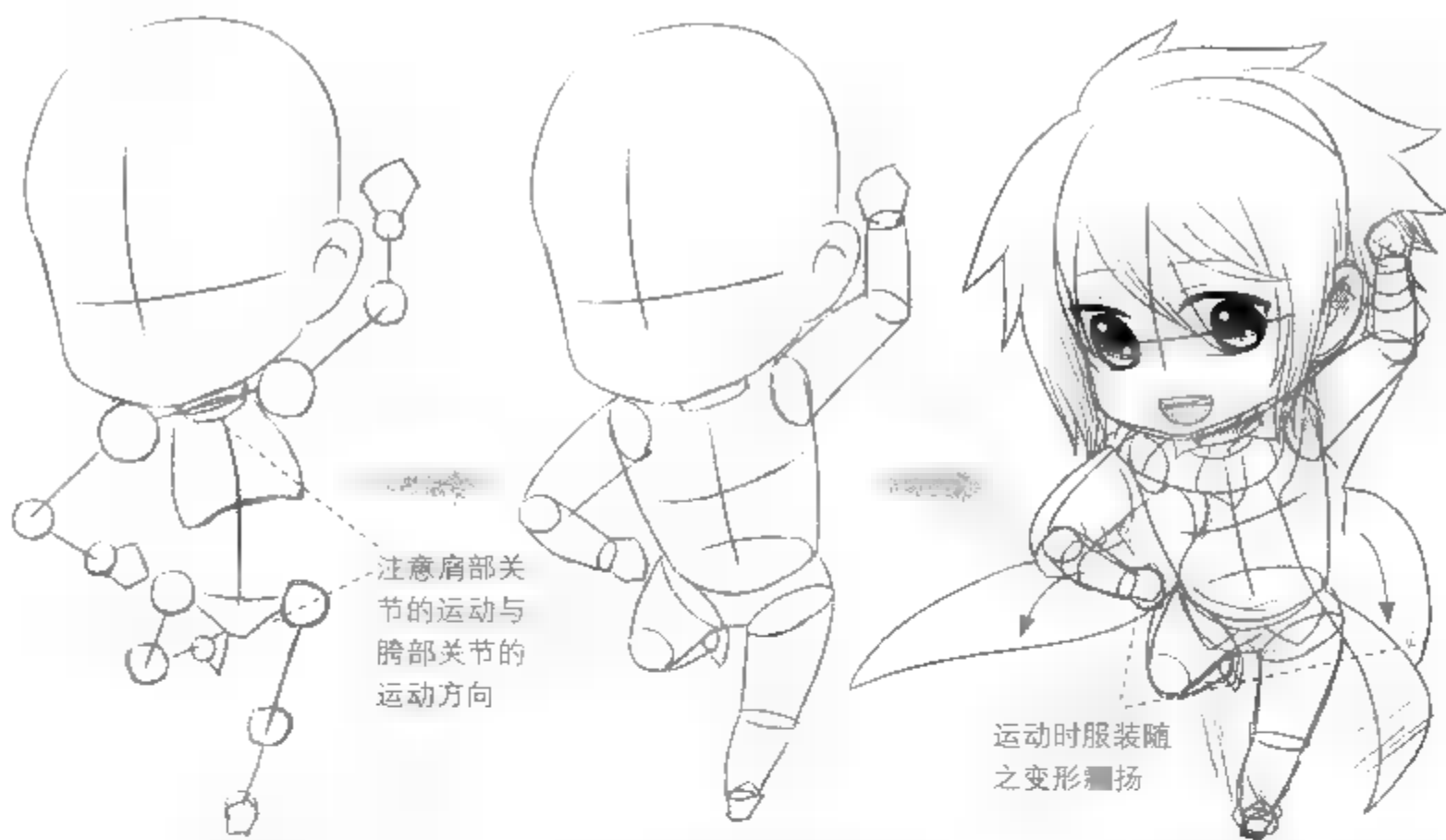
奔跑时衣服扭动，会有拉扯变形

胯部向前运动，与抬起的腿部挤压出褶皱来

Q版跑步动作

衣摆因为衣服运动微微扬起

腿部弯曲出现褶皱

手伸向前方，手掌向前

膝盖处有弯曲的动态

1 画出人物跑步的关节图。

2 在关节点图的基础上，画出人物跑步时的结构图。

3 在人物结构的基础上添加衣服轮廓。

跑步时，头发也会运动，呈上扬状态

跑步的动作中，胯部与腿部挤压，形成褶[illegible]

跑动中肘部运动形成褶皱

运动中的人物通常捏紧了拳头，表示用力感

跑步的动作中，人物往往压低身子，因此微微形成俯视感

运动中的人物跑动描画的速度线，表现出高速度感

4 跑步动态的线稿完成。

04.2 Q版人物的日常生活动作

日常生活中，除了基本的动作之外，还有各式各样的动作。例如洗漱、更衣、下厨、喝水、吃饭，等等。下面就一起来学习不同的日常生活的动作吧。

4.2.1 洗漱

每日的生活从洗漱开始，这些最基础的动作贴近生活，可以生动地表现出生活感，使人感觉自然、真实。绘制Q版人物的洗漱动作会让人物显得格外可爱。

绘制刷牙的动作

绘制洗脸的动作

Q版人物洗脸的动态一般在于手部的动态和脸部的表现上，手中的毛巾会由于手的不同动作而出现褶皱。

Q版拧毛巾动作　Q版洗脸动作　Q版擦脸动作

4.2.2 更衣

在画Q版人物的更衣动作时，可以根据人物性格体现人物干脆利落或是笨笨的特征。而无论哪一种特征，都会显示出Q版人物娇小的形态。

更衣的动作表现

绘制穿外套的动作

Q版人物在穿衣服的动作过程中，手的动作和身体的协调很关键，衣服产生的褶皱和变形都是由于动作变化产生的。

4.2.3 下厨

生活中离不开食物，下厨做饭在日常生活中占有十分重要的地位。Q版人物也会因剧情需要而下厨做饭。绘制出可爱的烹饪动作，可以表现出Q版人物贴近生活的模样。

下厨的动作表现

绘制系围裙的动作

系围裙的动作要注意手部的协调与配合感，将围裙拿在手里的状态和系在身上的状态都是要表现的关键。

喝水

人们每天需要补充1200毫升的水，所以喝水对人体十分重要。绘制Q版人物的喝水动作，可以体现人物健康的生活习惯。当然除了矿泉水之外，还可以让Q版人物喝下不同的饮品哦！

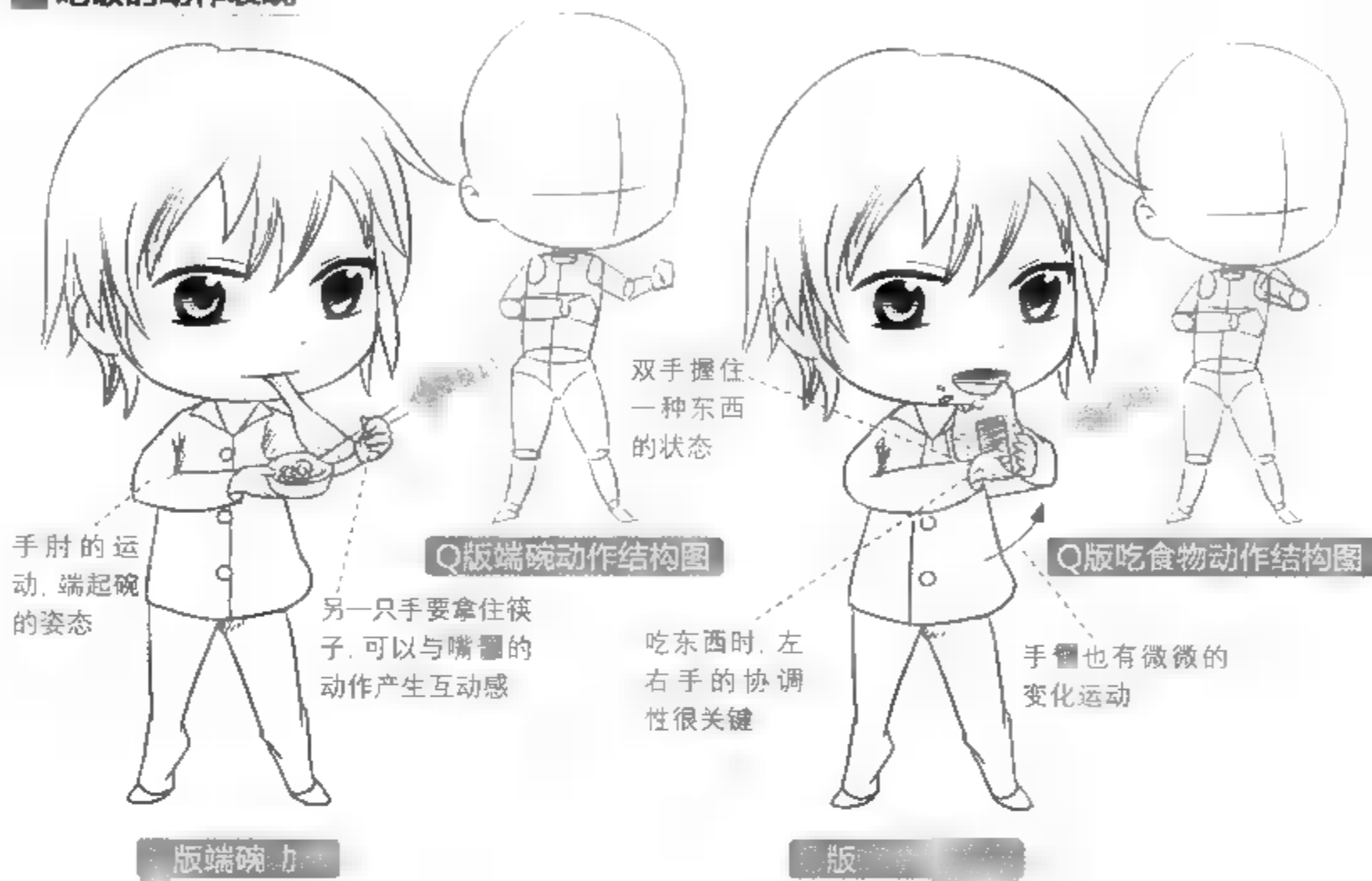
喝水的动作表现

绘制一饮而尽的动作

喝水时的人物举着杯子的状态会发生变化，手臂会做抬升和下降的动作来表现出喝水这一过程，注意手关节的位置。

4.2.5 吃饭

之前的小节有讲到下厨做饭，这个小节让我们来学习Q版人物吃饭的动作吧。Q版人物吃饭的动作可以尽量夸张，表现出快速的感觉。

吃饭的动作表现

手肘的运动，端起碗的姿态

另一只手要拿住筷子，可以与嘴█的动作产生互动感

Q版端碗动作结构图

双手握住一种东西的状态

吃东西时，左右手的协调性很关键

手█也有微微的变化运动

Q版吃食物动作结构图

绘制吃美食的动作步骤

❶ 画出大的结构图，注意人物姿态。 ❷ 根据结构图添加人物与物品的外轮廓。 ❸ 去掉辅助线，完成绘制。

实例展示 Examples Show

Q版人物的各种日常生活动作

❶ 喝饮料

❷ 男生吃东西

❸ 打扫

❹ 女生烹饪

❺ 拿东西

❻ 女生吃东西

❻ 买零食

❼ 吃饭团

❾ 男生料理美食

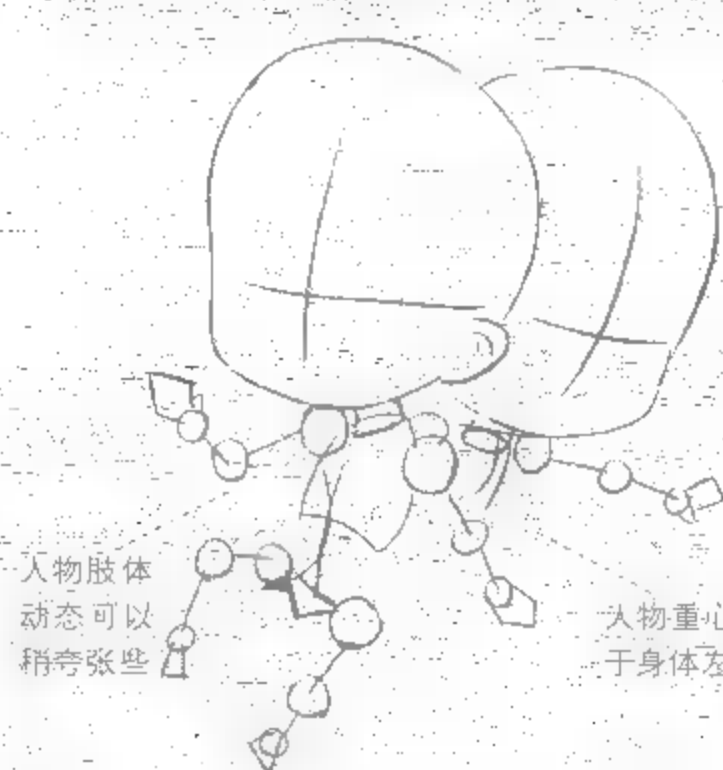
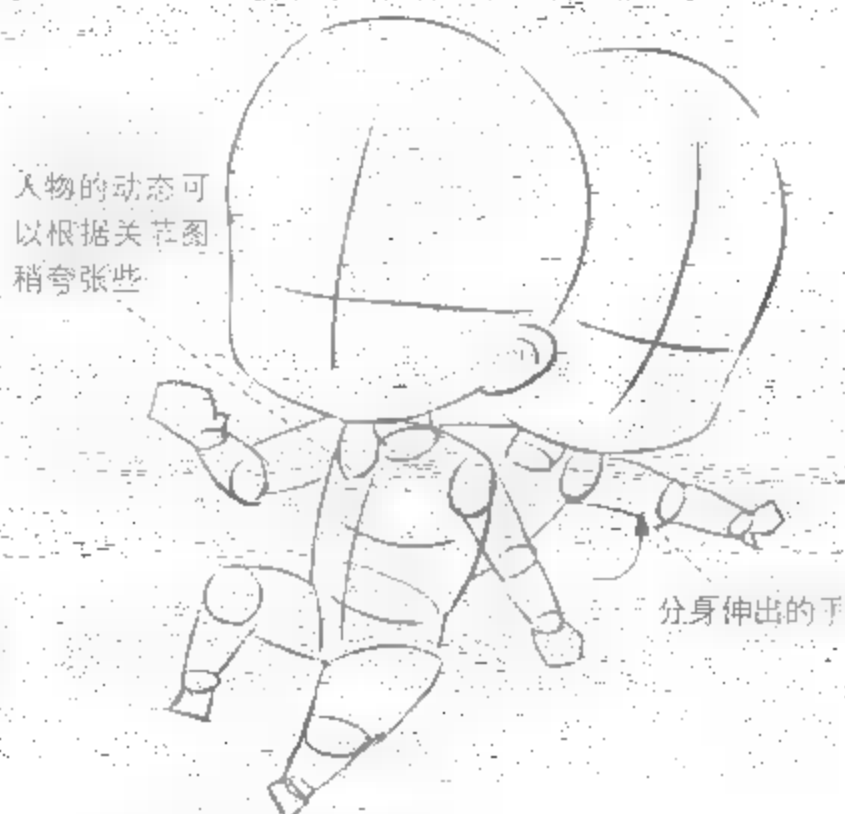
❿ 买东西

特训练习

绘制Q版人物狼吞虎咽吃饭的动作

❶ 画出人物大吃大喝的关节图。

❷ 画出人物的结构状态。

分身抓取食物的动态感

❸ 在人物结构的基础上添加衣服轮廓。

嘴里有食物，可以通过绘制一条弧线来表现

人物大吃大喝的状态绘制完成。

伸手迅速抓拿食物的感觉，可以通过绘制速度线来表现

❶ 画出人物大吃大喝的关节图。

❷ 画出人物的结构状态。

人物与食物的
动作互动感觉
可夸张表现

食物细节的描画

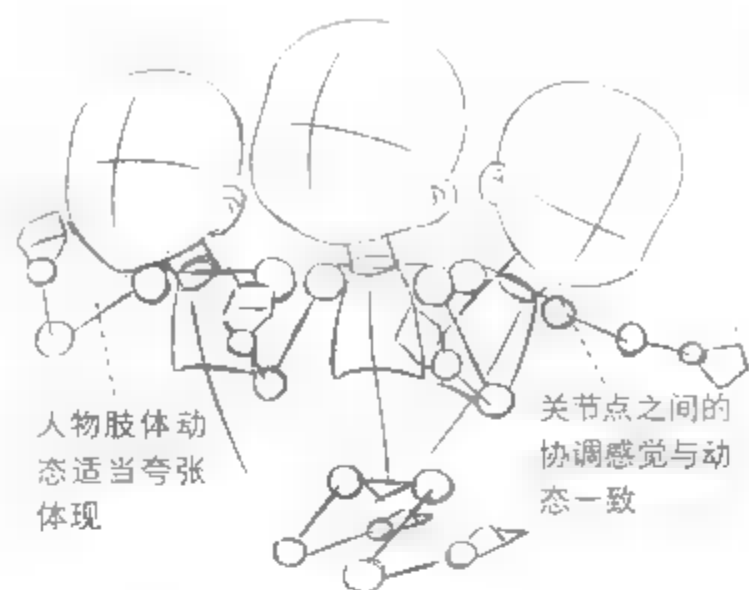
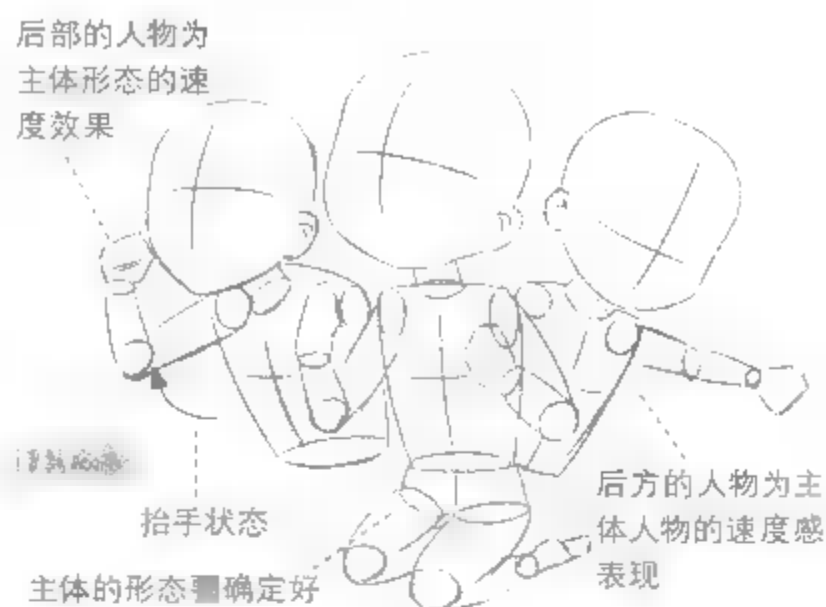
❸ 在人物结构的基础上添加衣服轮廓。

人物的动态与表情都
可以表现得夸张些

速度感觉要
体现出来

手部的速度效
果可以画上速
度线来体现

手部拿住食物
的姿势

人物这一动作的细节
感觉可以夸张些

❹ 人物大吃大喝的状态绘制完成。

04.3 Q版人物的游戏娱乐动作

在人物进行游戏和娱乐时，会做出许多不同的动作，以此来表现出不一样的身体动态。下面就一起来学习不同的游戏娱乐的动作吧。

4.3.1 看书

在绘制Q版人物看书的动作时，注意人物视线的方向要与书页保持一致，给人以真实的阅读感。

看书的动作表现

Q版看书坐姿动作　Q版看书坐姿动作结构图　版看书　结构图

绘制看书的动作

看书时的人物一般是坐姿或者跪姿的方式，身体的比例会产生变化，脚弯曲的状态和手握住书本的状态都有所不同。

版看　坐姿　1　Q版看书坐　动　2　版看　姿动作

玩游戏

游戏娱乐已成为了人们日常生活中的一部分，当下流行的电子游戏、桌上游戏都是现代人生活中非常常见的娱乐方式。绘制Q版人物玩游戏的动作时，应抓住人物可爱的小动作进行描绘。

玩游戏的动作表现

Q版玩游戏坐姿结构图

Q版玩游戏站姿结构图

Q版玩游戏坐姿

Q版玩游戏站姿

绘制玩游戏的动作

玩手中的游戏机时，一般人物的眼神都会较为专注地盯着屏幕，站立状态或者坐姿状态都很常见，配合手上握住手柄的动态表现。

Q版玩游戏站姿

Q版玩游戏坐姿

Q版玩游戏胜利

乐

音乐欣赏也是十分常见的休闲娱乐方式，下面就让我们一起来学习Q版人物听音乐动作的绘制方法吧。

听音乐的动作表现

绘制听音乐的动作

在听音乐状态下的人物一般都较为陶醉，采用坐姿或者跟随音乐起舞，坐立时上半身较为放松，双手的动作可以托腮或者跟随音乐挥动。

弹吉他

乐器演奏是人们休闲娱乐的方式之一，绘制Q版人物弹吉他的动作时，可以简化人物的手部细节。下面就一起来学习Q版人物弹吉他的画法吧。

弹吉他的动作表现

绘制弹吉他的动作

弹吉他时，人物的手部动作不一样，一只手握着吉他前端，另一只手拨动琴弦，站姿或者坐姿都很常见。

Q版拿吉他动作①

4.3.5 跳舞

绘制Q版人物跳舞的姿势，可以夸大些人物的动作幅度，伸展四肢能够体现出人物舞姿的自然之美。

跳舞的动作表现

Q版男生跳舞动作结构图　Q版女生跳舞动作结构图

Q版男生跳舞动作

绘制跳舞的动作

跳舞的人物动作弧度较大，双手高举或者张开，腿部动作夸张，腰部有扭动或者拉伸的动态效果。

要跳舞动作

实例展示 Examples Show

Q版人物的各种游戏娱乐动作

❶ 魔术表演

❷ 跳绳

❸ 看书

❹ 玩轮滑

❺ 玩滑板

❻ 玩球

7 弹吉他
9 打网球
8 玩水枪
12 玩空竹
10 阅读
11 跳马

特训练习

绘制Q版人物[illegible]起舞的动作

❶ 画出人物的关节点，注意动态的感觉。

❷ 根据关节点图画出人物的结构图，并找到重心的位置。

❸ 画出人物动态的外轮廓。

人物的细节表情以及发饰都是人物生动的表现点

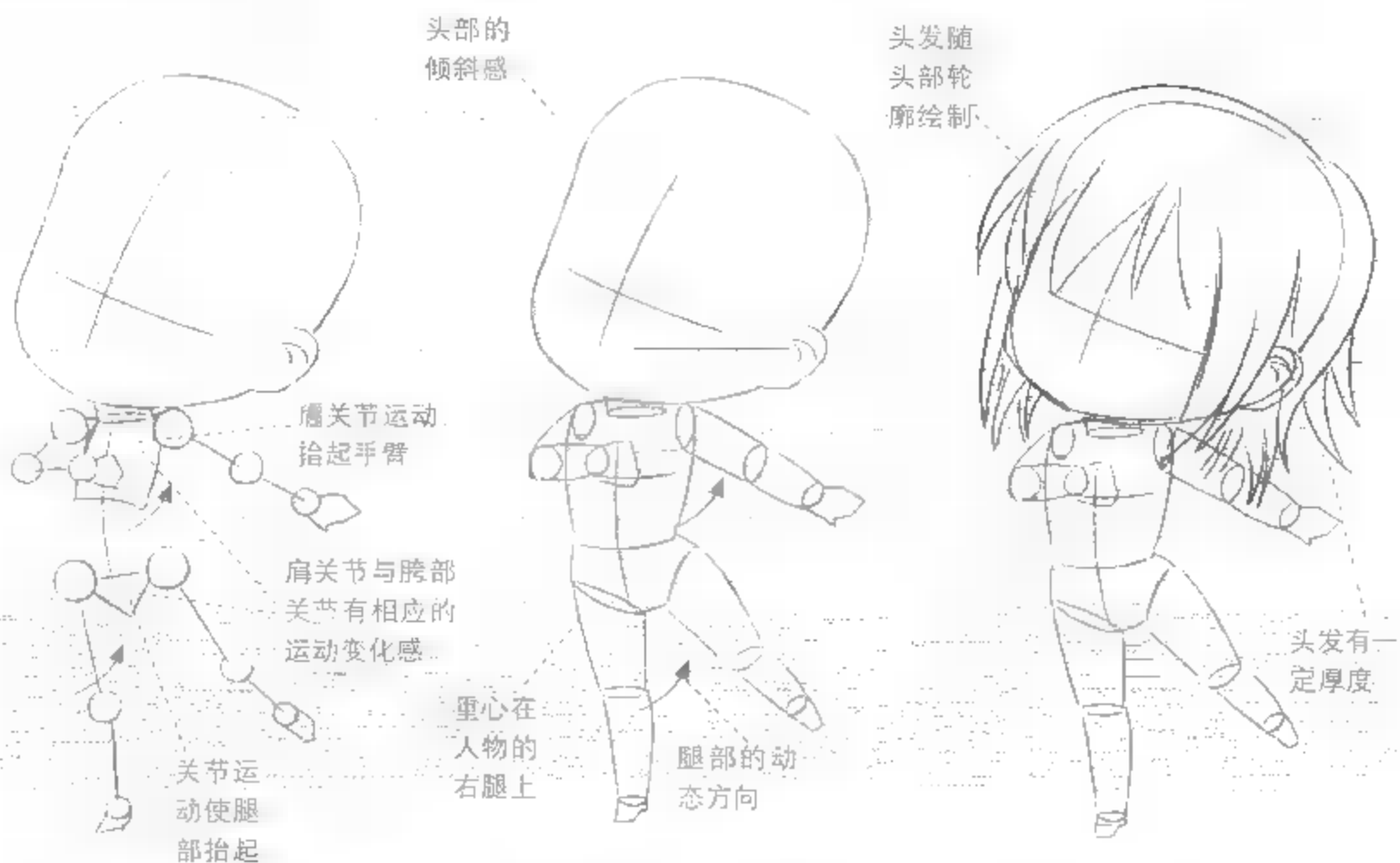
[illegible]的绸带可以强调出人物动态轻[illegible]的身体感觉

跳舞时，人物的动态是由于腰部的扭转产生的，因此人物的整体弧度感很强烈

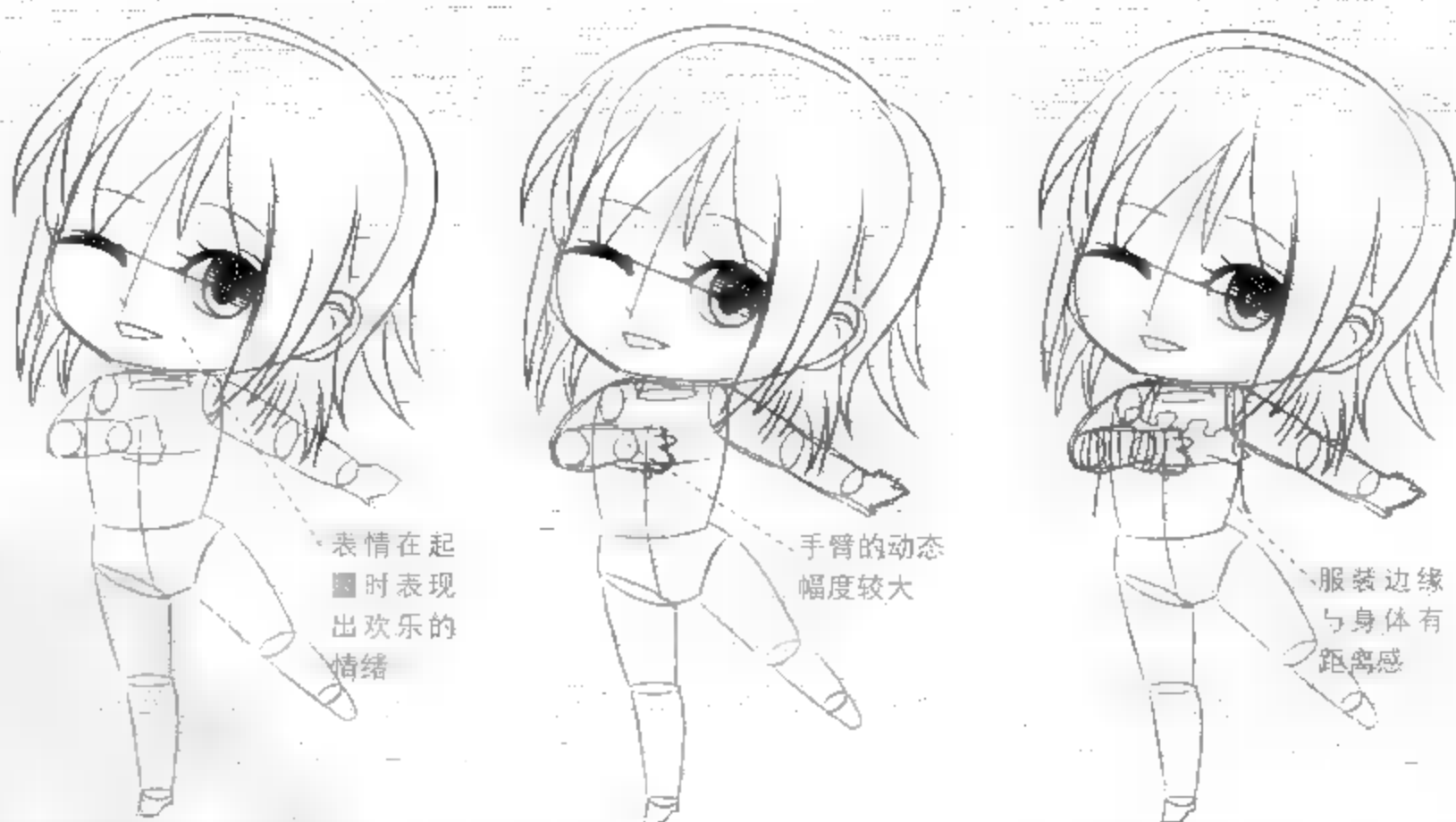
手臂抬起

重心靠侧后方

腿部弯曲，身体有轻盈的离地感，整体重心在身体一侧

❹ 去掉辅助线，细节的添加完成。

❶ 画出人物的关节点图，注意人物动态的重心。

❷ 在关节点图的基础上绘制人物的结构图，保持动态感与重心平衡。

❸ 根据人物头部的结构轮廓，绘制出头发的形态。

❹ 在脸部位置为人物绘制出五官，表情与动作相协调。

❺ 在身体结构的基础上，首先绘制出手臂的轮廓。

❻ 再绘制出人物的上半身服装，[illegible]轮廓与身体有距离[illegible]除。

根据人物动态绘制出人物下半身裙子飞扬起来的状态。

在人物结构基础上给人物添加与动态符合的外轮廓。

人物的肢体在作运动的时候，一般用速度线配合体现出动态感

跳舞时人物的头发会随着运动有飘动的感觉

跳舞时，注意一只脚的抬起也会有运动效果，可以画上速度线表现出来

在人物跳舞的这个姿势中，身体扭动的弧度也很大

手部也配合摆动

⑨ 去掉辅助线，继续为人物添加细节来衬托出这一动态效果。

04.4 Q版人物的户外活动动作

户外活动的种类繁多，像是购物、旅行、开车、露营、遛狗等，都属于户外的活动，不同的户外活动动作有不同的特征。下面就一起来学习吧。

4.4.1 购物

漫画中经常出现逛街买东西的剧情，根据人物性格、购买物品以及背景的不同，动作也有万千变化。现在，就来学习Q版人物购物的动作吧！

购物的动作表现

绘制购物的动作

购物的时候会在手上提很多的包或者袋子，袋子挂在弯曲的手臂上或是手提着袋子。

4.4.2 旅行

人们在放假的时候，会到世界各地去旅行。而漫画中的人物更是可以随心所欲地去任何地方。我们在绘制Q版人物旅行的动作时，不妨想想自己旅行时或兴奋或劳累的样子吧。

旅行的动作表现

绘制旅行的动作

旅行的时候，身上会带有很多的东西，可以绘制一些双肩包或者挎包等物品，刻画出人物很愉快的表情。

4.4.3 开车

车是现代社会中重要的交通工具，当然漫画中也常常会出现人物开车的画面。绘制Q版人物开车的动作，可以着重绘制人物手部的细节。

骑摩托车和自行车的动作表现

Q版骑摩托车动作　　Q版骑自行车动作

绘制骑车与开车的动作

开车时绘制出车辆道具与人物的比例很重要，表现出人物坐在车上，双手握住把手或者方向盘，手臂有屈伸变化。

电动车　　Q版　　版骑　动作侧面

4.4.4 露营

人们在旅行时，可以选择在户外露宿，既好玩又刺激，还可以领略夜晚中大自然的美景。因为睡觉的地方和方式受到一定的限制，因此在绘制Q版人物露营的时候，动作有一些局限性。

露营的动作表现

绘制露营的动作

露营时的人物一般会搭帐篷以及伐木、生火等。躯体的大幅度运动比如抬手举起东西或者腿部弯曲捡东西都很常见。

遛狗

人们很喜欢饲养宠物与自己为伴。最常见的宠物有小狗、猫咪、兔子等。其中，小狗因为具有忠实、可靠的特性，让人非常喜爱。绘制Q版人物遛狗的动作时，要注意人物的比例。

遛狗的动作表现

Q版抱狗

绘制遛狗的动作

人物牵着宠物时一般会手拿牵引绳，宠物与主人在表情和肢体的互动上也很重要。

遛狗动作

反

实例展示 Examples Show

Q版人物的各种户外活动动作

7 游戏
8 踢球
9 潜水
10 旅行
11 钓鱼
12 接力跑

特训练习

绘制Q版人物疯狂购物的动作

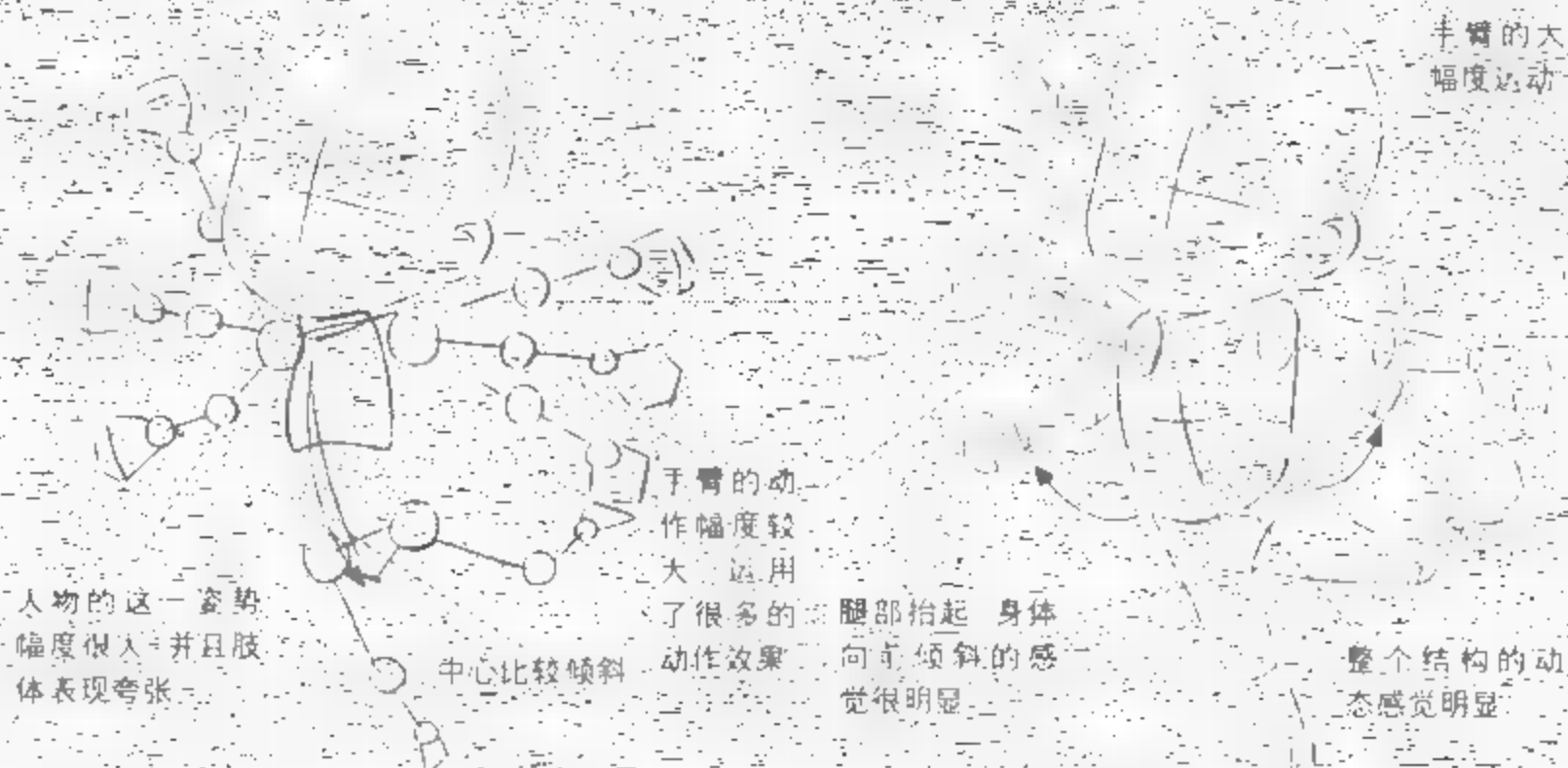
手臂的大幅度运动

人物的这一姿势幅度很大，并且肢体表现夸张

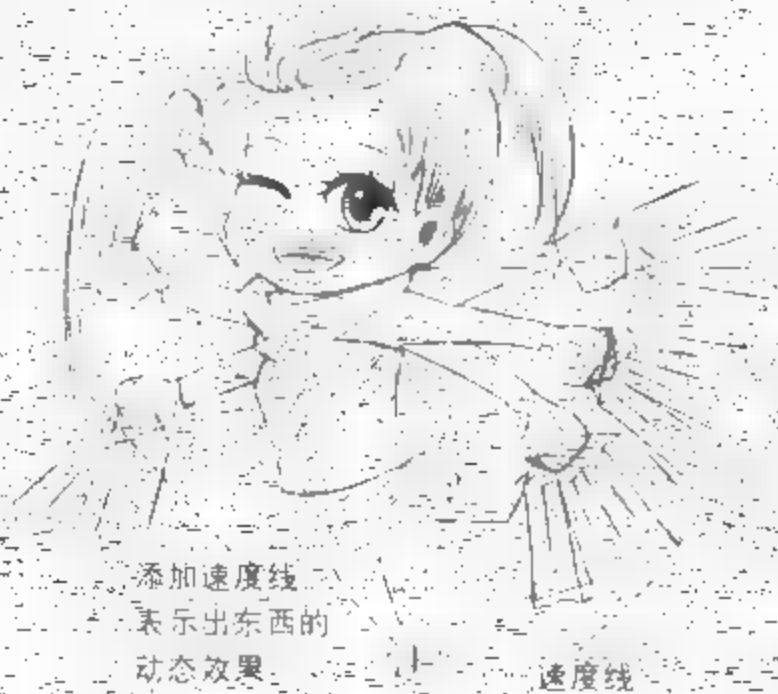
中心比较倾斜

手臂的动作幅度较大，运用了很多的动作效果

腿部抬起，身体向前倾斜的感觉很明显

整个结构的动态感觉明显

❶ 画出人物的关节点图，注意动态的重心。

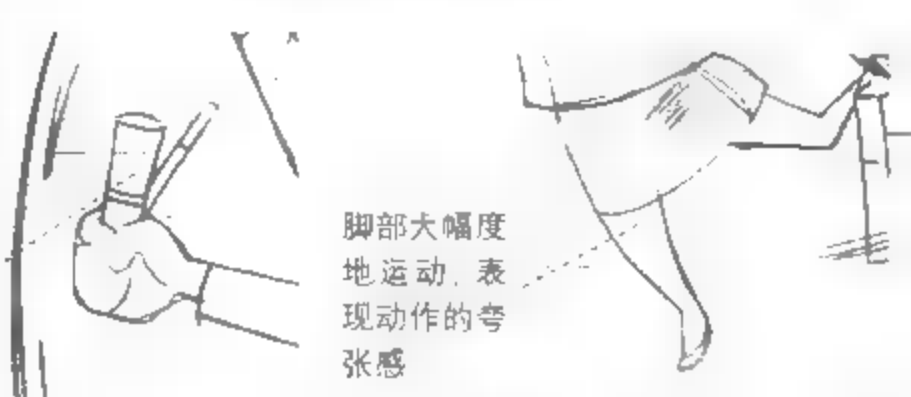
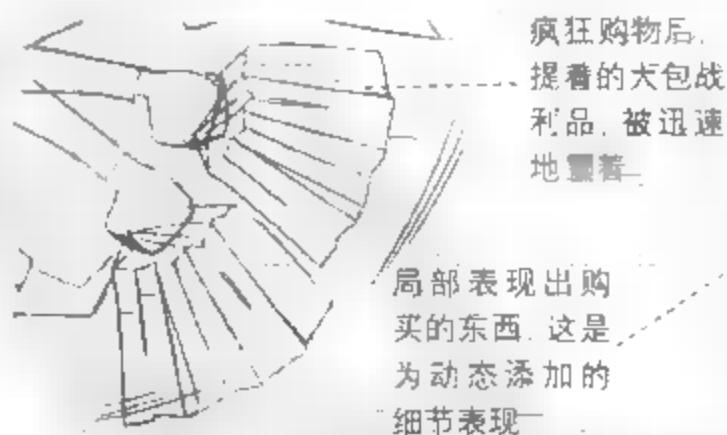
❷ 根据关节点图画出人物这个动态的结构图。

手上提着无数的购物袋

❸ 依照人物的动态结构，画出这个动作的人物外轮廓，注意动作的变形。

❹ 去掉辅助线，在外轮廓基础上添加细节，使这一动态更加生动。

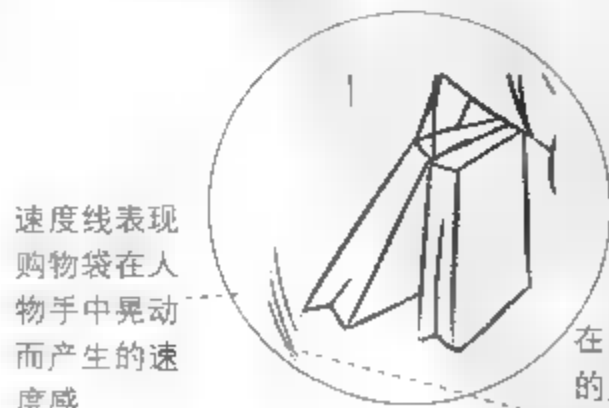
疯狂购物后，提着的大包战利品，被迅速地晃着

局部表现出购买的东西，这是为动态添加的细节表现

脚部大幅度地运动，表现动作的夸张感

1 画出这个人物动态的关节点图，注意动作的重心。

2 在关节图的基础上，画出人体的动态结构图。

3 在人体的动作结构图上画出人物的外轮廓和动作的细节表现。

4 去掉辅助线，在外轮廓基础上添加更多细节，使这一动态更加生动。

04.5 Q版人物的体育运动动作

与日常的生活动作相比，体育运动的动态变化更大，特征更为明显，Q版也不例外。在所有的动作中，体育动作更能表现出Q版人物夸张的动态。

足球是世界上最受欢迎的运动，很受大家的欢迎。足球运动有着许多不同的动作，例如起脚射门、飞身扑球、倒地铲球、精确传球等。在绘制时，可以通过不同的动作来体现足球运动的乐趣。

足球的动作

Q版带球跳跃动作结构图

绘制踢足球的动作

踢足球时，人物会有跑动，身体和手臂以及腿部的动作都很多，射门颠球时身体产生扭转，双手张开。

4.5.2 篮球

球类运动中，篮球也非常受欢迎。无论是校园还是街头，都会出现打篮球的画面。在漫画中，也有不少打篮球的作品或剧情。Q版人物打篮球的动作，手部运动是要点。

打篮球的动作表现

绘制打篮球的动作

打篮球时的人物与球会产生互动，人物运球时身体压低，手臂弯曲。

4.5.3 排球

排球是三大球类运动的项目之一，最有代表性的动作是跳起来用手把球从网的上空打来打去。

打排球的动作表现

绘制打排球的动作

打排球时候，由于扣球等动作，人物会有向前扑倒的动作状态，人物腰部扭转、腿部屈伸的状态很常见。

4.5.4 网球

网球是一项优美而激烈的运动，现在全世界盛行。网球分为双打和单打，最常见的网球运动的动作有发球、接球等。

打网球的动作表现

Q版打网球动作　　Q版跳起扣球动作

绘制打网球的动作

打网球时，人物手部的动作较多，接球时会垫脚，重心向前，扣球时腰部扭转的动态幅度很大，腿部随着胯部而运动。

Q版跳起接球动作　　Q版大力扣球动作

乒乓球是我国的国球，同时也是一种世界流行的球类体育项目。乒乓球也分为单打和双打，因此有“桌上网球”之称。

打乒乓球的动作表现

绘制打乒乓球的动作

打乒乓球时手拿球拍，手臂幅度会随着乒乓球和球拍的角度以及球的远近而变化，腿部随着跨度变化。

Q版人物的各种体育运动动作

❶ 体操

❷ 打棒球

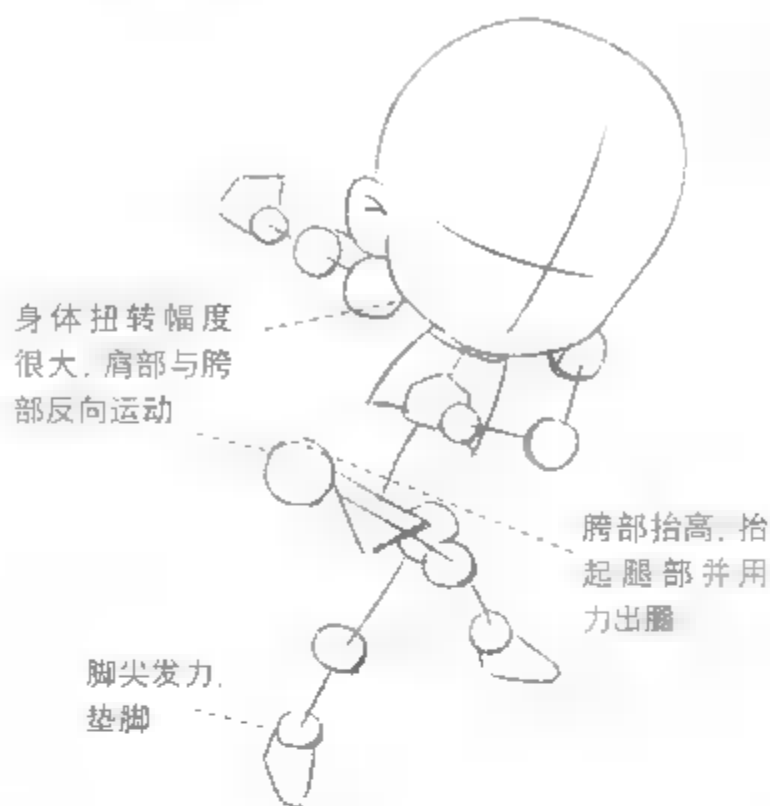
❸ 举哑铃

❹ 拳击

❺ 跑步比赛

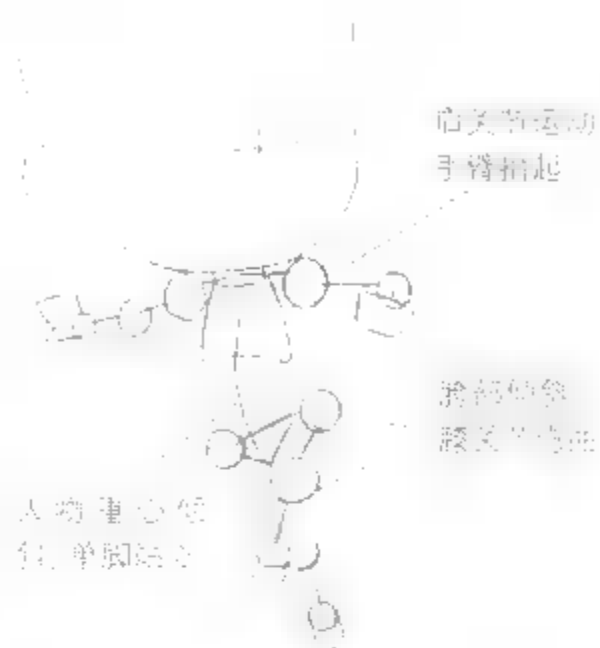
❻ 骑独轮车

特训练习

绘制Q版人物踢足球的动作

❶ 先确定人物的关节点动态位置。

❷ 画出人体结构，在关节点的基础上绘制出来。

❸ 在人体轮廓的基础上，添加服装轮廓。

❹ 去掉辅助线，添加需要的细节，表现出动态效果。

■ 先确定人物关节点的动态与重心位■。

■ 在关节点的基础上绘制人物的结构图，保持动态感与重心准确。

③ 根据人物结构给人物添■与动态符合的外轮廓。

④ 去掉辅助线，添加细节表现。

5

Q版人物的服装

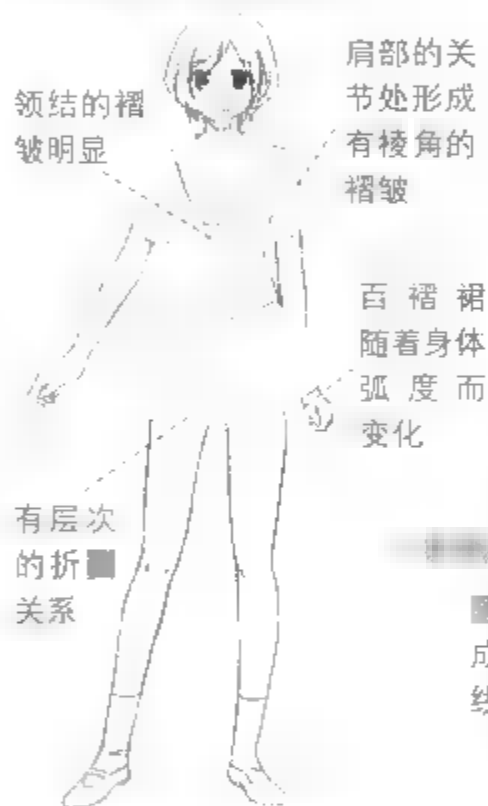
05.1 Q版人物服装的绘制方法

在绘制Q版人物服装之前，首先来熟悉一下Q版人物的绘制方法。画好Q版人物服装的关键在于掌握服装的简化方式。现在就让我们通过两种方式来对服装进行简化吧。

技术专栏

画好Q版人物服装的简化

现在，我们将根据整体比例和服装细节来对服装进行简化。具体是怎样的变化，下面就一起来学习吧。

整体比例的简化

对少女服的服装简化可以逐步地表现出来，一般是在一些细节的表现上进行一定的简化，但是要注意保证主要服装结构的清晰。

服装的整体简化

Q版服装的简化，一般都是在大轮廓的基础上，将一些细节进行概括删减，留下最关键的结构。

细节的简化

普通的服装有许多细节，而变形为Q版之后，细节也相应进行简化了。无论是服装细节处的褶皱，还是花纹和图案，都会进行不同程度的简化。

普通头身的服装细节表现具体，Q版人物的服装根据人物的特点，对部分褶皱进行简化，由于人物身体变矮，裙子的比例长度也应变短。

身服装

版头身服装

衣服细节的简化

普通头身服装细节

普通头身的服装细节比较具体，并且褶皱的表现也很详细，饰物装饰的比例也较为合适。

简化的Q版服装

Q版服装的细节少画甚至不画，但可以增大饰品的体积，来表现出Q版服装的可爱感觉。

在简化的时候，没有做到完全的简化，在不需表现太多褶皱的地方画了大量多余的褶皱线条，并且饰品没有做夸张处理。

[illegible]

服装是由一块块布料结合而成。组合这一块块布料的，便是缝纫线。当绘制Q版服装的时候，我们需要描绘出服装必要的缝纫线，让服装结构更加清晰、明确。

[illegible]纫线是一般服装上的重要部分，它不仅是衣服的接缝处，还可以通过它来表现出人物侧面的立体感觉与空间感，因此，缝纫线的绘制也是Q版服装中不可缺少的一部分。

抬起手的动态，出现褶皱，手臂体积不明显

手肘处的关节撑住衣服，但手臂体积感不明显

裤子侧面有褶皱，但无法看出腿部的厚度体积

普通Q版服装

抬起手臂时，缝纫线上的褶皱可以表现出手臂的体积和厚度

手肘处的缝纫线表现出了手臂的体积感

裤子的缝纫线的起伏感是很重要的细节

裤子侧面的接缝处可以表现出腿部侧面转折处的体积感

[illegible]

Q版服装领部缝纫线　Q版服装腰部缝纫线　纫线

的形成和画法

在绘制Q版人物服装之前，我们了解到Q版人物服装也和普通服装一样，是由几个部分的布料组合而成。可以把Q版服装进行分解、卷筒，收缩和伸展等方式来进行绘制。

绘制服装时，可以把衣服想象成包裹住身体的卷筒，体现人物的立体感。卷筒会跟随人物的动作而有所变化。

纸张在没有产生扭转时，呈现出光滑的卷筒形态

纸张有了外力后，产生扭转，出现褶皱

腰部有扭转，卷筒产生褶皱

卷筒无扭转

卷筒扭转产生褶皱

关节处的转折

厚度与体积感的表现

手叉腰，手臂抬起

手肘关节向后

身体呈S形扭转

关节几何形态

卷筒扭转

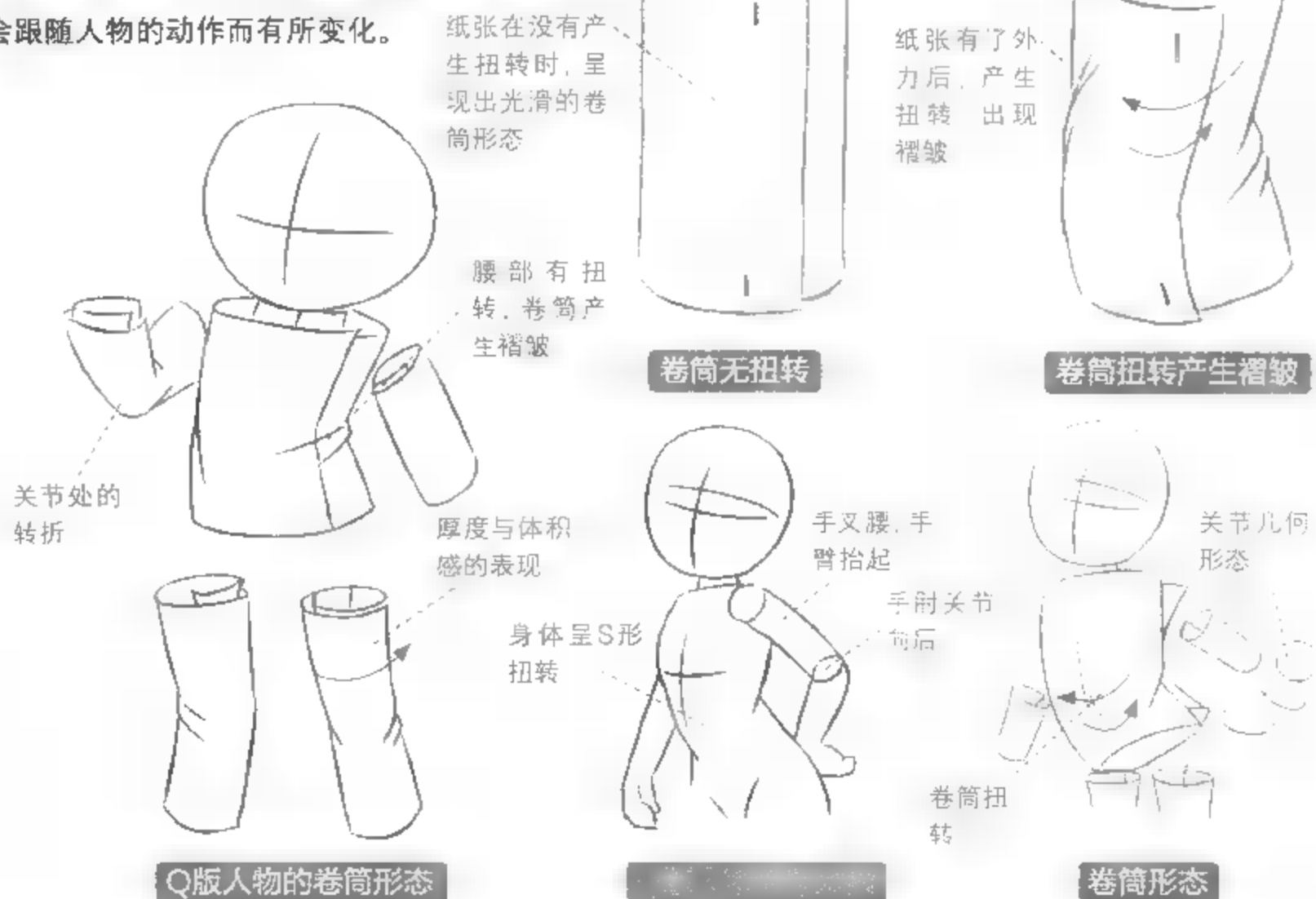
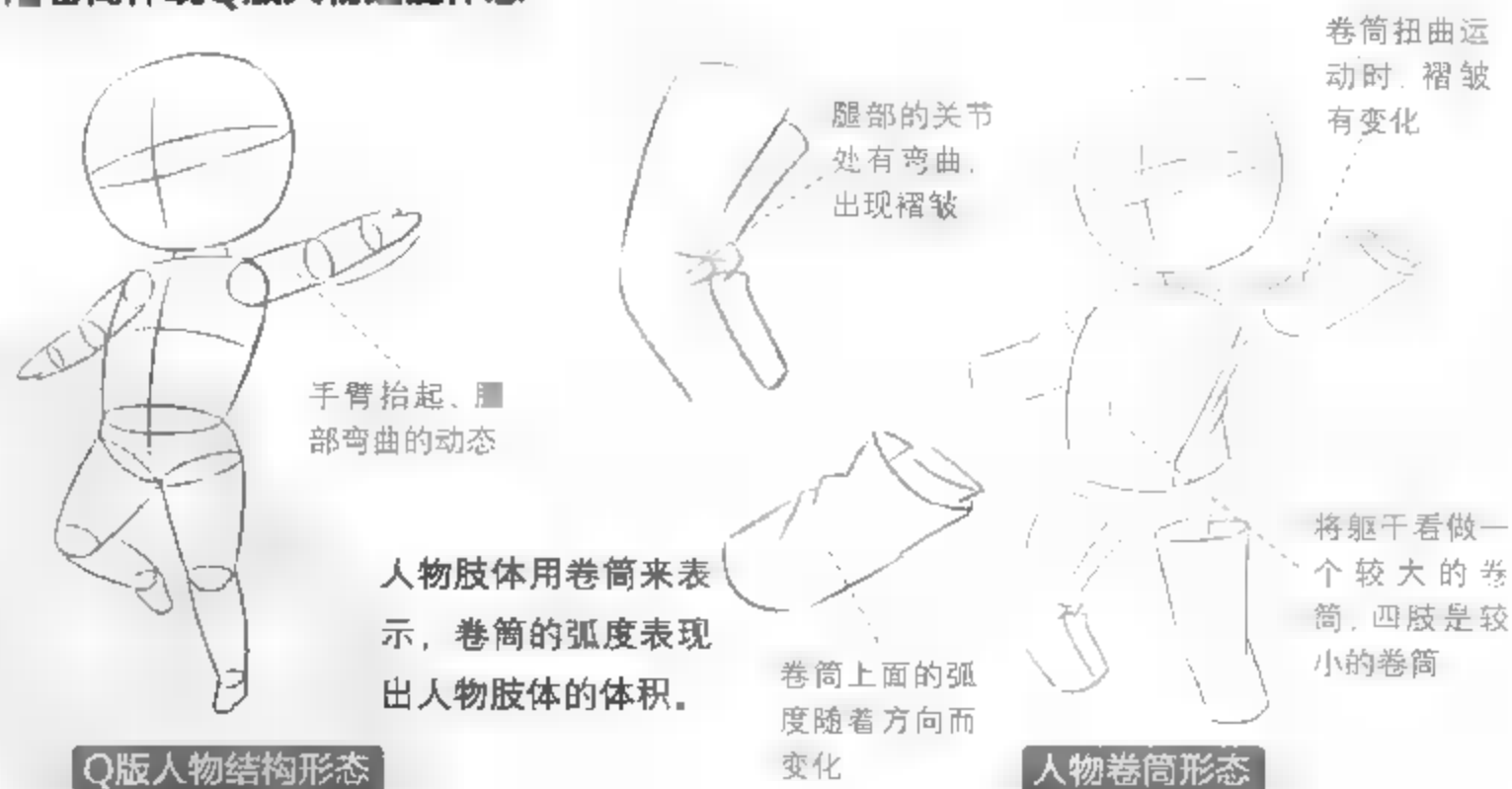
Q版人物的卷筒形态

卷筒形态

用卷筒体现Q版人物的立体感

人物肢体用卷筒来表示，卷筒的弧度表现出人物肢体的体积。

Q版人物结构形态

人物卷筒形态

服装的拆分

拉伸、收缩和扭转

一件普通的Q版T恤，在经过拉伸或者收缩的时候，都会使衣服产生外形的变化。

在整块布的基础上，裁剪成为服装。

5.　Q版人物服装与褶皱

在画Q版人物服装时，我们需要画出服装的褶皱。服装在不同的状态下会形成不同的褶皱。表现Q版人物服装的褶皱，不需要像普通人物的服装那么多，可以省略细小的褶皱但起伏感一定要表现出来。下面，就一起来学习褶皱的形成原理和画法吧。

自然下垂形成褶皱

这是在自然的状态下，没有外力作用的一块布料。

将这块布料悬挂起来后，让它处于自然的下垂状态。

收缩的褶皱

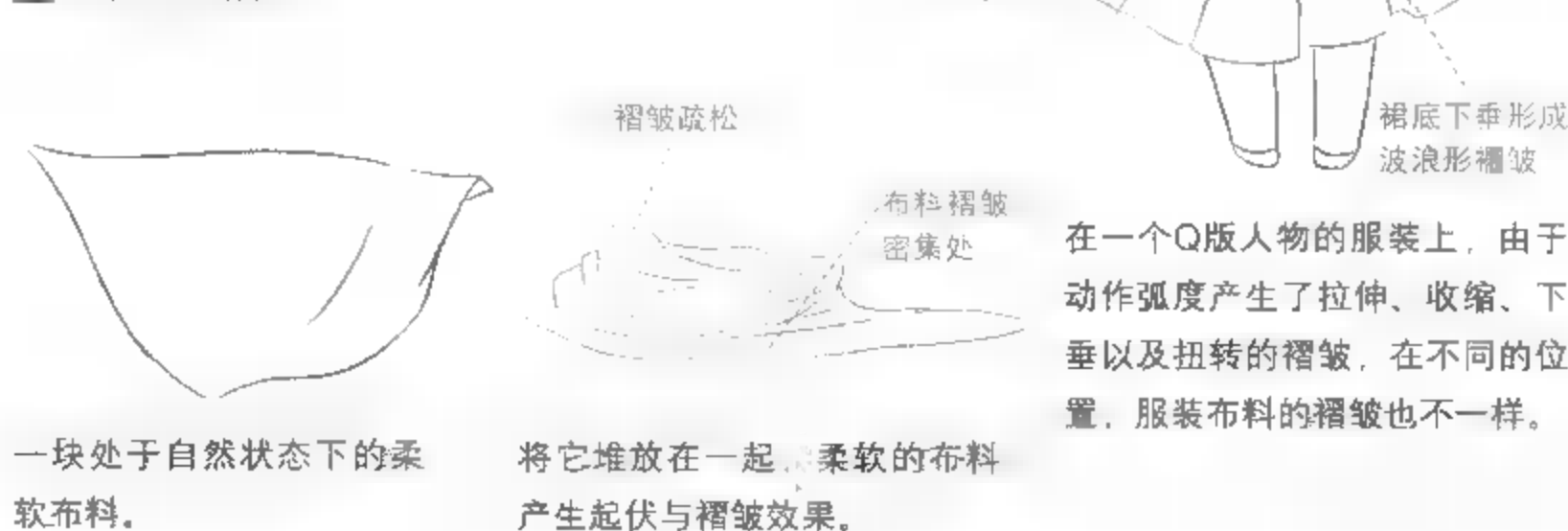
长曲线状

裙底下垂形成波浪形褶皱

堆积形成褶皱

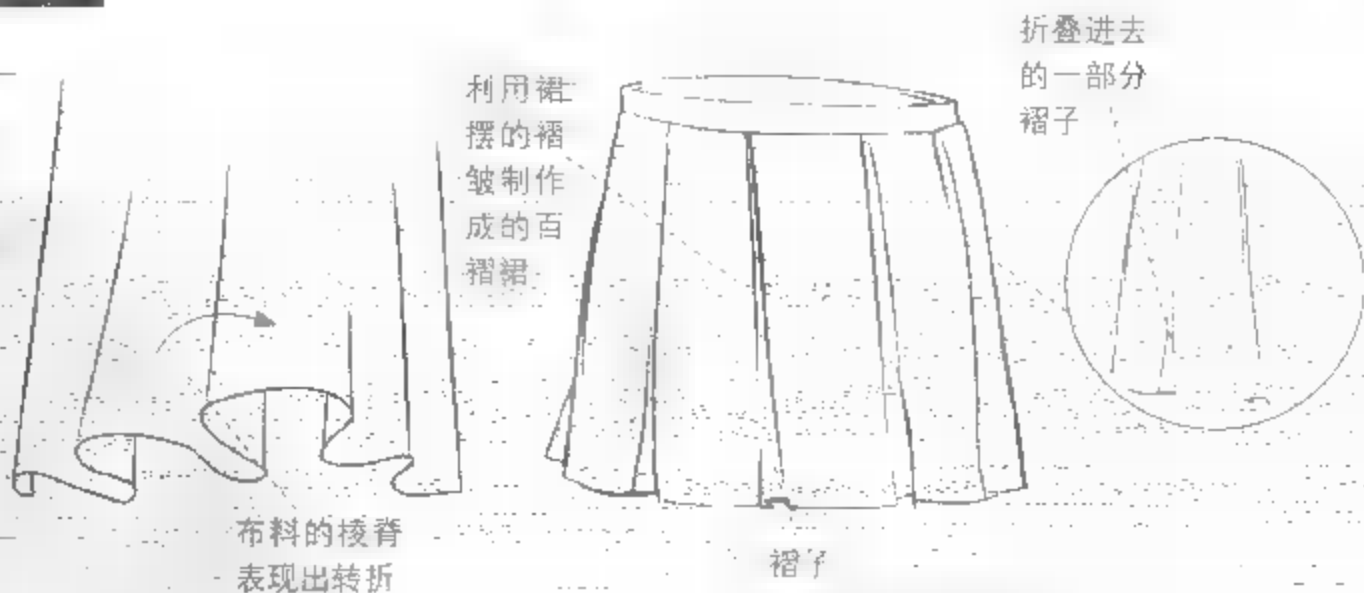
一块处于自然状态下的柔软布料。

将它堆放在一起，柔软的布料产生起伏与褶皱效果。

在一个Q版人物的服装上，由于动作弧度产生了拉伸、收缩、下垂以及扭转的褶皱，在不同的位置，服装布料的褶皱也不一样。

人工制作的褶皱

人工制作的褶皱一般会形成比较有规律的起伏状态。

实例展示

各种漂亮的Q版人物服装

1 欧洲宫廷服装

2 长风衣

3 练功长裙

女生校服

服务生服装

6 男式西服
7 男式风衣
8 休闲衬衣
9 中式女装
10 休闲风衣

特训练习

绘制可爱迷人的Q版公主服饰

❶ 首先绘制出人物的形态结构，把握整体的形态。

❷ 将身上的服装想象成卷筒形式，依附在身体结构上。

❸ 将服装的外轮廓绘制出来，不需要太多的细节。

❹ 在服装侧面绘制出腰部的缝纫线。

❺ 为服装添加出褶皱和一些花边褶皱。

❻ 继续为服装添加一些细节，到此绘制完成。

● 绘制出人物的形态结构，把握整体的形态。

❷ 将身上的服装想象成卷筒形式，依附在身体结构上。

❸ 将服装的外轮廓绘制出来，不需要太多的细节。

● 在服装的侧面，绘制出腰部的缝纫线，增强服装和身体的立体感。

● 根据人物动态和服装轮廓，为服装添加出褶皱和一些花边褶皱。

❻ 完成，再为服装添加一些细节，绘制褶皱里面的阴影效果。

05.2 Q版人物个性服装设计

在学习了Q版人物服装的绘制基础之后，现在开始讲解各种Q版人物的服装设计的要点。不同的Q版人物有着不同的身份，服装除包裹和修饰身形外，还可以体现出人物的职业、性格、身份等元素。下面，就让我们一起学习如何设计Q版人物的个性服装吧。

技术专栏

Q版人物个性服装的绘制要点

Q版人物的个性服装设计，可以根据人物的性格和职业进行设计。另外，在绘制服装的时候，还需要注意细节的处理和配件的应用。

根据人物性格设计服装

首先，让我们根据人物的性格进行设计。一般来说开朗的人物服装造型色彩都会比内向的人物大胆，而性格阴郁的人的服装更为保守、灰暗。下面，就让我们一起来设计不同性格的人物的服装吧。

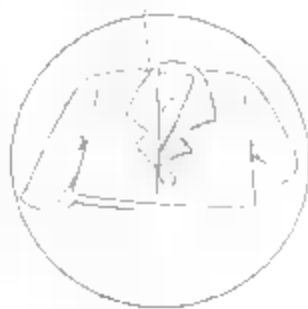
当人物有着不同的性格时，衣着打扮都会不一样。将人物设定成为一个个性情温和、容易亲近的人，五官的神态要和衣着相互协调搭配。

Q版人物内衣状态

设定成为一个普通的上班族，服装一般是西服和西裤的搭配。

长裤脚的西裤

西服的质感较硬，衣服的边缘线硬直

Q版人物着装状态

细节也能体现性格

一件普通的衬衫，在不同的穿着状态下会呈现出不同的效果。

将衬衫的领部扣紧，人物一般显得比较保守而内向。

将衬衫的领部敞开，一般是较为开朗外向的感觉。

不同的裤子穿法体现不同性格

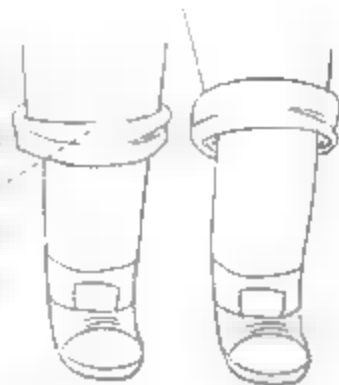
一条普通的裤子，在不同的穿着状态下会呈现不同的效果。

当裤子处于自然下垂的状态时，整体看上去有正式严肃的感觉。

当裤子的裤管被挽起一部分的时候，给人随意自在的感觉。

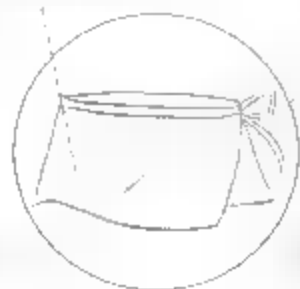
一般在穿鞋之前，都会穿上一双袜子，因此在绘制鞋子时，也可以在小腿处用弧线将袜子表现出来。

赤脚状态时，可以绘制出脚趾的形状。

一般正常的状态下，裤子放下来会显得比较得体而端正。

将裤管挽起时，露出小腿和袜子，鞋子显得活泼而随意。

不同的衣服体现不同的性格

根据人物职业设计服装

在日常生活中有着各种各样的职业，不同的职业，其穿着打扮也不尽相同，有的职业还会有专门的职业服装。而在绘制Q版人物的时候，可以根据职业来为角色设计独特的服装。现在，就来看看不同Q版人物的职业服装的设计方法吧。

Q版人物男性和女性职业装的区别

不同的职业有着不同的装束。在办公室中工作的男性和女性白领的职业服装，上装均为外套、马甲和衬衫；男性下装为长裤，女性则为及膝的紧身裙或长裤；脚穿素色皮鞋。这样组合起来，人物显得干练而整洁，比较有白领的感觉。

运用服装细节体现人物职业

一般的连体衣服没有细节

头上的安全帽也可以反映其职业

腰部中间挂住的工具可以反映出人物的职业

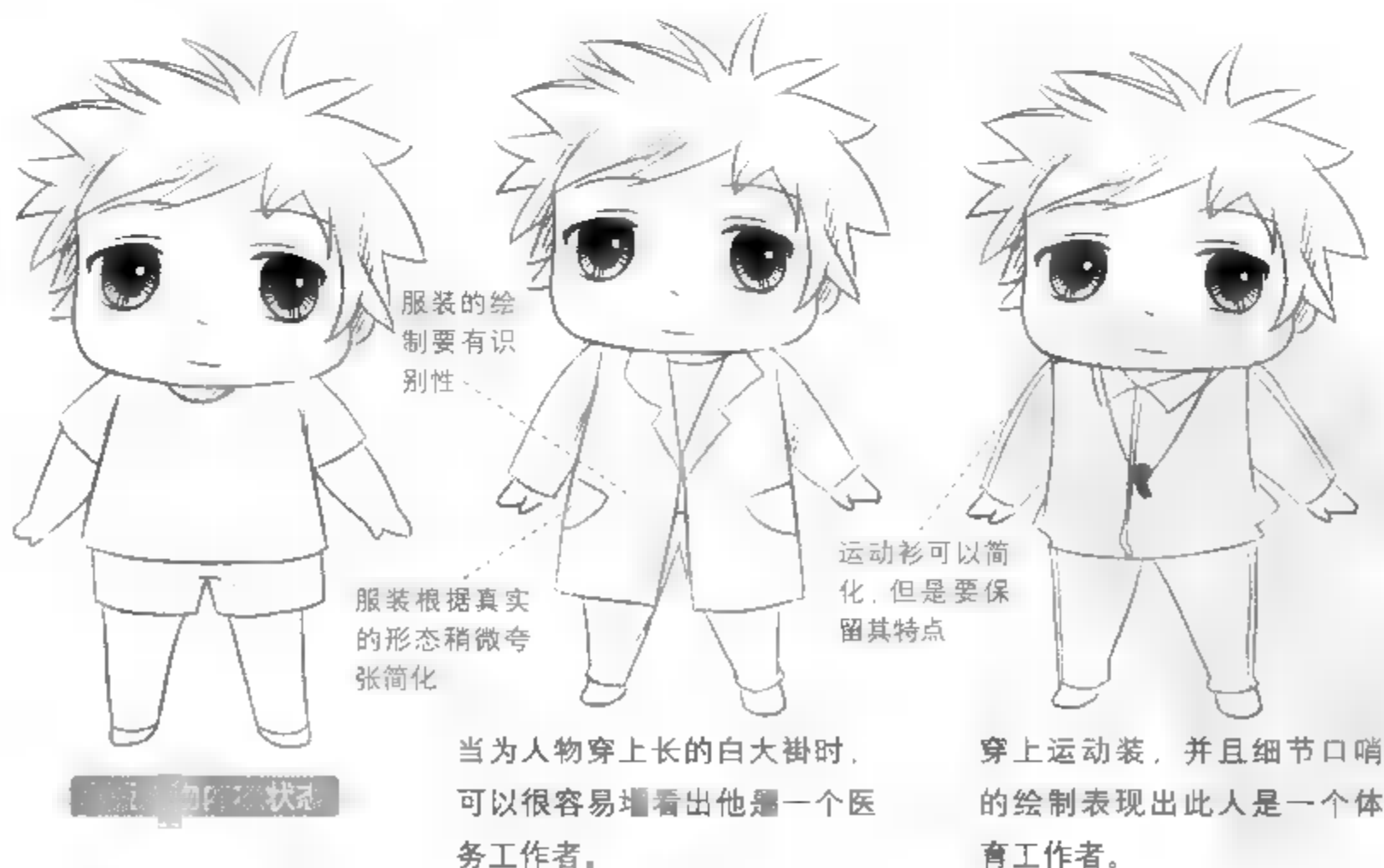
颈部擦汗用的毛巾

穿着一件连体的衣服，只有外轮廓的状态很不容易分辨出职业的类型。

在服装上加上一些元素，体现出职业的特点，可以有三种以上的细节特点。

不同的[illegible]表现不同的职业

当为人物穿上长的白大褂时，可以很容易地看出他是一个医务工作者。

穿上运动装，并且细节口哨的绘制表现出此人是一个体育工作者。

Q版服装的细节处理

之前我们讲过Q版人物服装的简化，在简化的同时仍需要注意服装细节的处理。因为，在很多时候，细节往往能为服装增添魅力。

服装依附于人物的身体结构上

在简化的基础上添加小细节

Q版服装在简化时，要注意保留部分细节，避免太单一的感觉。

外套上有一些几何的图案装饰

Q版男生服装

外套上的一些细节设置使服装的样式更好看。

太过于简单的服装空白处太多，显得很单调。

百褶裙

A字裙

点缀服装的小配件

绘制好服装之后，可以为服装添加各种小配件来丰富、点缀服装，让人物更显独特，使人印象深刻。

在衬衫上面添加配饰，比如衣领处的蝴蝶结之类的东西，可以增加人物魅力。

男性身穿西服的时候，一般会打上一条领带。

不同的衣服表现不同的职业

设定成为一个餐厅服务生，可以添加相关的职业装元素。

设定成为一个白领上班族，打着领带、提着公文包的形象。

舒适的居家服装

居家服装是睡衣、浴袍，是下厨时和在小区里散步时所穿服装的统称。居家服装最大的特征是造型宽松、穿着舒适，并且可以直接贴着皮肤穿着。

睡衣的特点

袖口处用圆弧形表现出花边

无袖花边

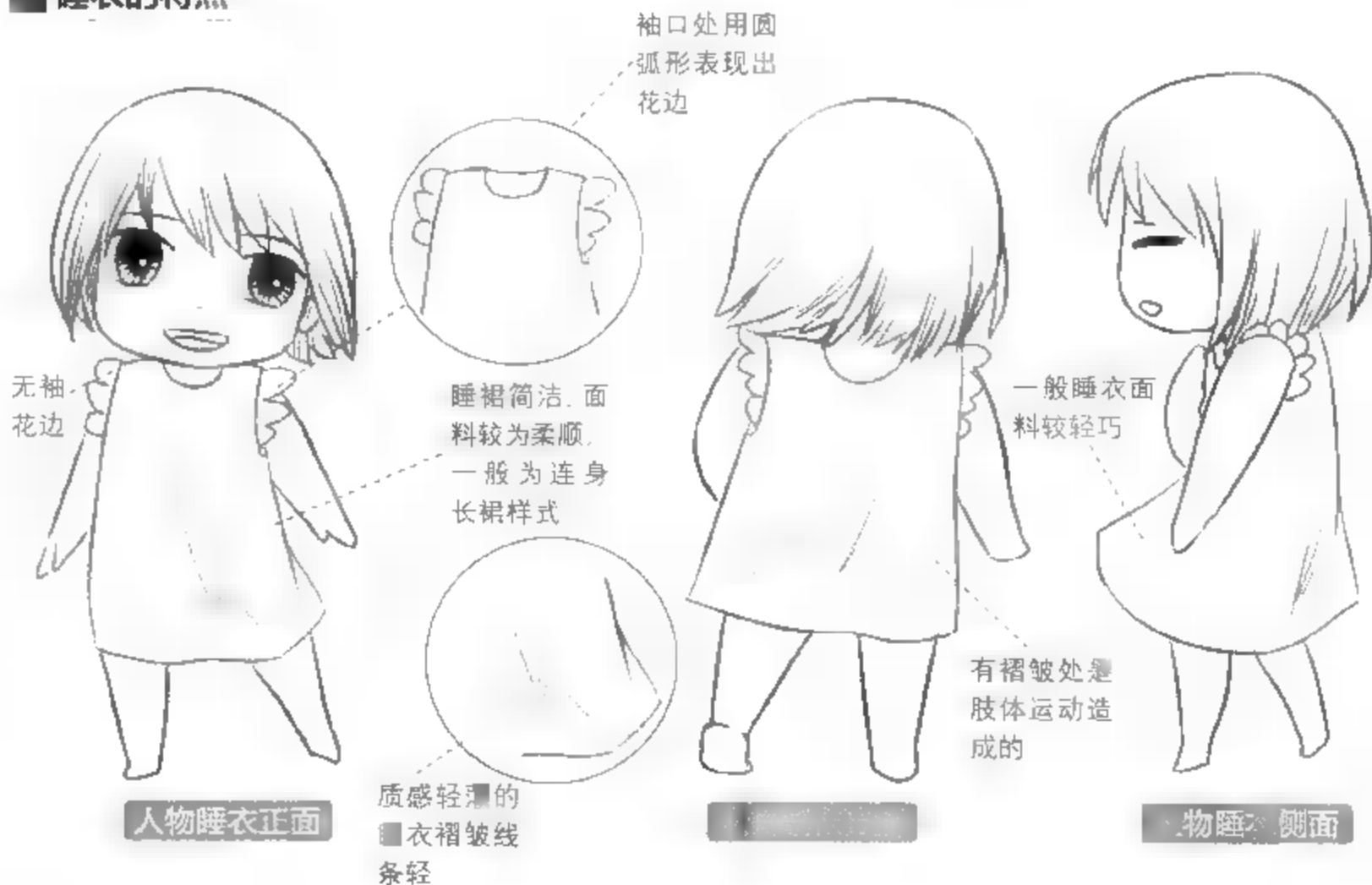
睡裙简洁，面料较为柔顺，一般为连身长裙样式

一般睡衣面料较轻巧

有褶皱处是肢体运动造成的

质感轻薄的睡衣褶皱线条轻

人物睡衣正面

人物睡衣侧面

睡衣的表现手法

内衣与睡衣是有区别的，睡衣款式不同，面料也不一样。不同款式的睡衣，面料与样式的差别非常明显，有两件套的，也有连身的睡衣。

人物内衣状态　　人物睡衣状态

浴袍的特点

浴袍的绘制技法

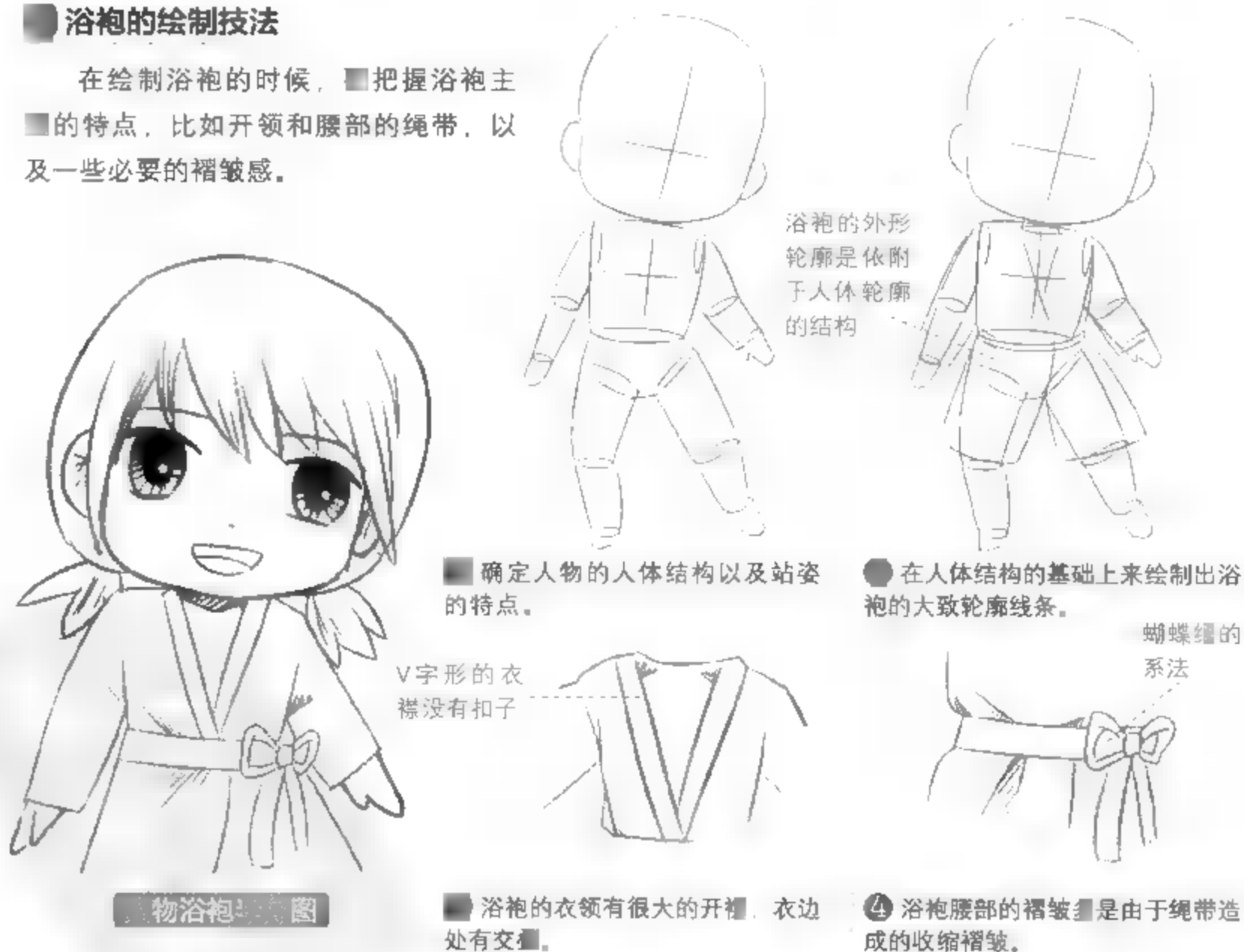
在绘制浴袍的时候，■把握浴袍主■的特点，比如开领和腰部的绳带，以及一些必要的褶皱感。

■ 确定人物的人体结构以及站姿的特点。

● 在人体结构的基础上来绘制出浴袍的大致轮廓线条。

■物浴袍■■图

■ 浴袍的衣领有很大的开■，衣边处有交■。

❹ 浴袍腰部的褶皱■是由于绳带造成的收缩褶皱。

男生居家服和女生居家服的区别

男生居家服由于在家穿着，属于休闲服类型，不会和正式的服装一样显得严肃，整体感觉舒适而宽松。

圆领

上半身的帽衫后部有帽子处有褶皱

裤子侧面的缝纫线，裤脚处有弯曲

居家服所穿的裤子脚边比较长

居家时脚上一般都是穿拖鞋类的鞋子

裤脚边缘起伏明显，有褶皱

拖鞋头很圆润

男生居家服装

女生居家服一般都是以裙装居多，连身裙、半身裙都是居家女性经常选择的服装类型，整体感觉比较拖沓、随性，很舒适的感觉。

上身穿着开衫外套

领部的花边装饰效果，是由褶皱形成的

花边领的几何形态

裙边有花瓣造型的装饰布料

裙摆的下垂褶皱起伏较大

上身衣服较长

领边的几何波浪状起伏

裙摆边缘花边是由半圆形的小弧线组成的

[illegible]

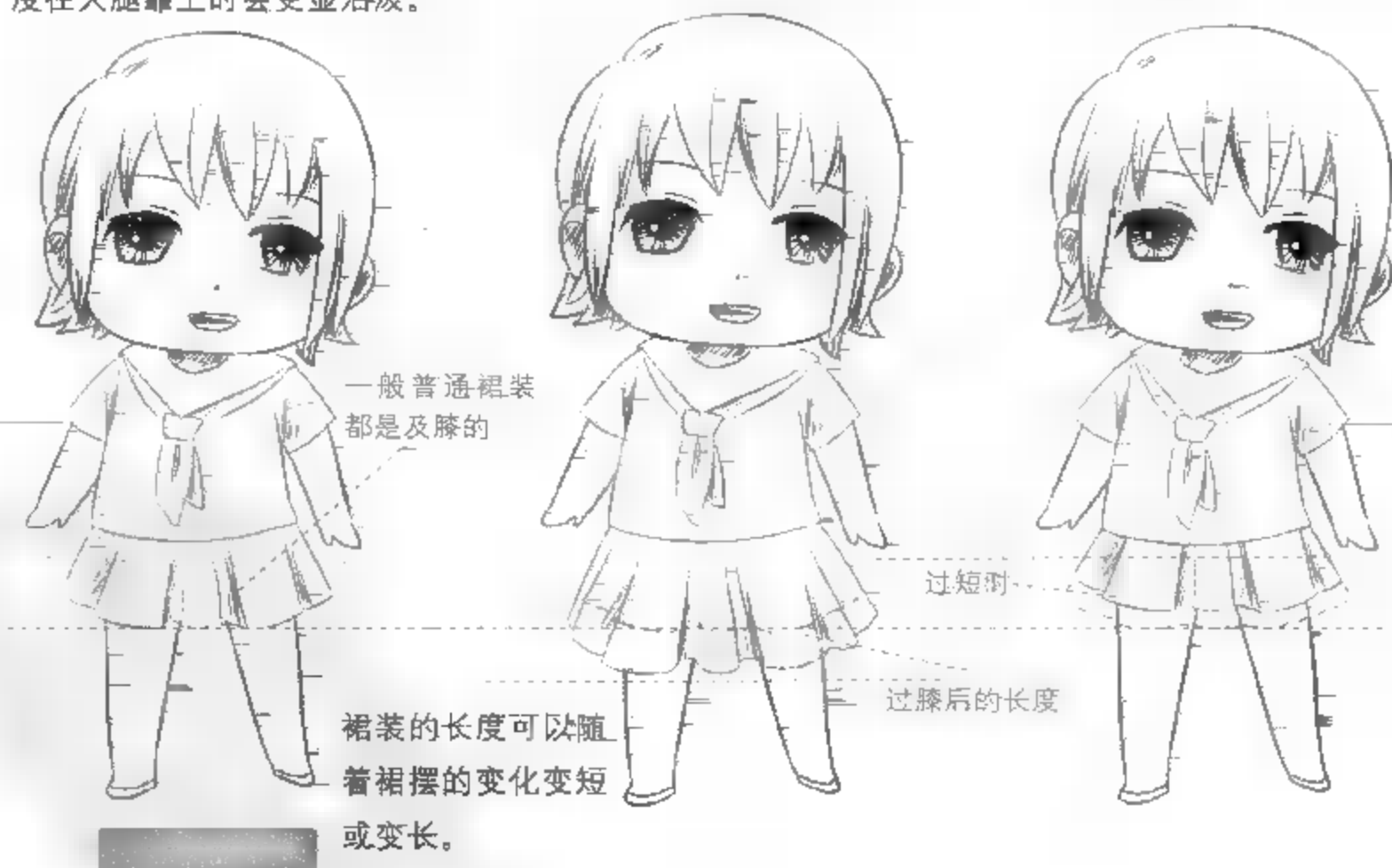
5.2.2 统一的学生制服

Q版的学生制服，是Q版人物在学校学习时统一穿着的服装。学生制服能够体现学生的特点及风貌。学生制服有许多种类，通常为夏装、春秋装和冬装。

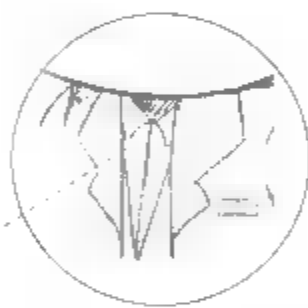
女生校服的特点

裙装的长度

女生校服裙装的长度不同，对整体上的效果也是不同的，过膝的裙摆比较正规，超短的校裙长度在大腿靠上时会更显活泼。

裙装的长度可以随着裙摆的变化变短或变长。

男生校服的特点

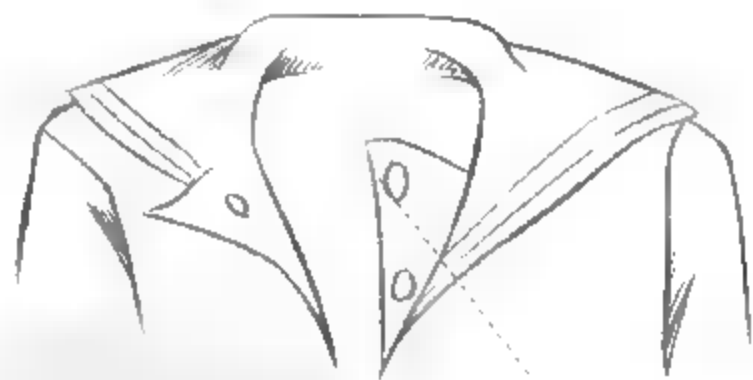
翻领和立领的区别

区别男生校服样式的最大特点就是领部的样式，有的是翻领，有的是立领。

水手服衣领的画法

水手服在校服中是常见的一种，胸前的V字衣领是其特征，并且有一条领巾系在前面。

衣领处的下摆随着肩部的弧度形成曲线

水手服的衣领很大，且下摆是一条曲线。

■筒状的剪裁、V字衣领以及飘逸的领巾都是水手服不可缺少的元素，在局部相应的花纹和配饰会有一点不同。

当取下领巾的时候，领下部分的按扣起到固定衣领的作用，扣子一般被领巾遮挡住而不影响美观效果。

水手服的领巾有多种样式，可以是领带样式的，也可以是蝴蝶结样式的。

休闲服的最大特征就是宽松。有许多衣服都被称做休闲服装，其中，最具有代表性的服装为T恤衫和牛仔裤。下面，就让我们通过这两种服装来学习休闲服装的特点。

休闲服装的特点

立领休闲服，领部比较宽，可以立起来

有大兜的上衣是特点

侧面的腋窝有褶皱产生

背部有褶皱产生

后方手肘处关节点有褶皱

休闲服正面

休闲服侧面

宽松的T恤衫

宽松的T恤衫，一般都是圆领的轻柔面料制成的，因此在褶皱方面会比较明显。

从侧面看，布料起伏后形成了像小山丘一样的褶皱。

领口

人物上衣的领口部位是头部与上身连接的重要部分，细节的处理也是很关键的部分。

运动时休闲服装的变化

人在有手部动作的时候，服装会随之产生不一样的褶皱变化。

人物抬起手臂的这一个动作，随着手肘的运动，在手臂周围的布都会被牵扯，有的拉伸有的收缩，变形后产生褶皱效果，并且褶皱的长短和深浅也会有不一样的变化。

牛仔裤的特点

牛仔裤是裤子类型里面很受欢迎的一种，面料和一般的裤子有明显不同。

休闲服装的不同搭配

休闲服是日常生活中最常见也是最舒适的一种服装，多数人都会有不同的搭配。

5.2.4 专业的运动服装

Q版人物在进行体育运动时，会穿着专业的运动服装。不同的体育运动有着不同的运动服，下面就让我们一起来看看专业的运动服装的绘制方式吧。

足球服装的特点

球衣的细节表现

球衣的样式和一般短袖很相似，不同的是一些细节要更为复杂，需要添加一些图案来表示球衣的特征。

圆领球衣是很常见的一种球衣，领部弧度很明显。

将翻领球衣领子立起后的样子。

有领球衣比较复古的老款样式，翻领是其特点。

球裤、球袜和球鞋

裤子较短，里面是条纹护膝

抬腿时产生褶皱

腿部弯曲时，出现褶皱

一般在正规的足球运动中都是需要穿护膝与袜子的

袜子边用弧线表现

球裤正面

跑动中的球裤

足球鞋的绘制步骤

外形呈方形

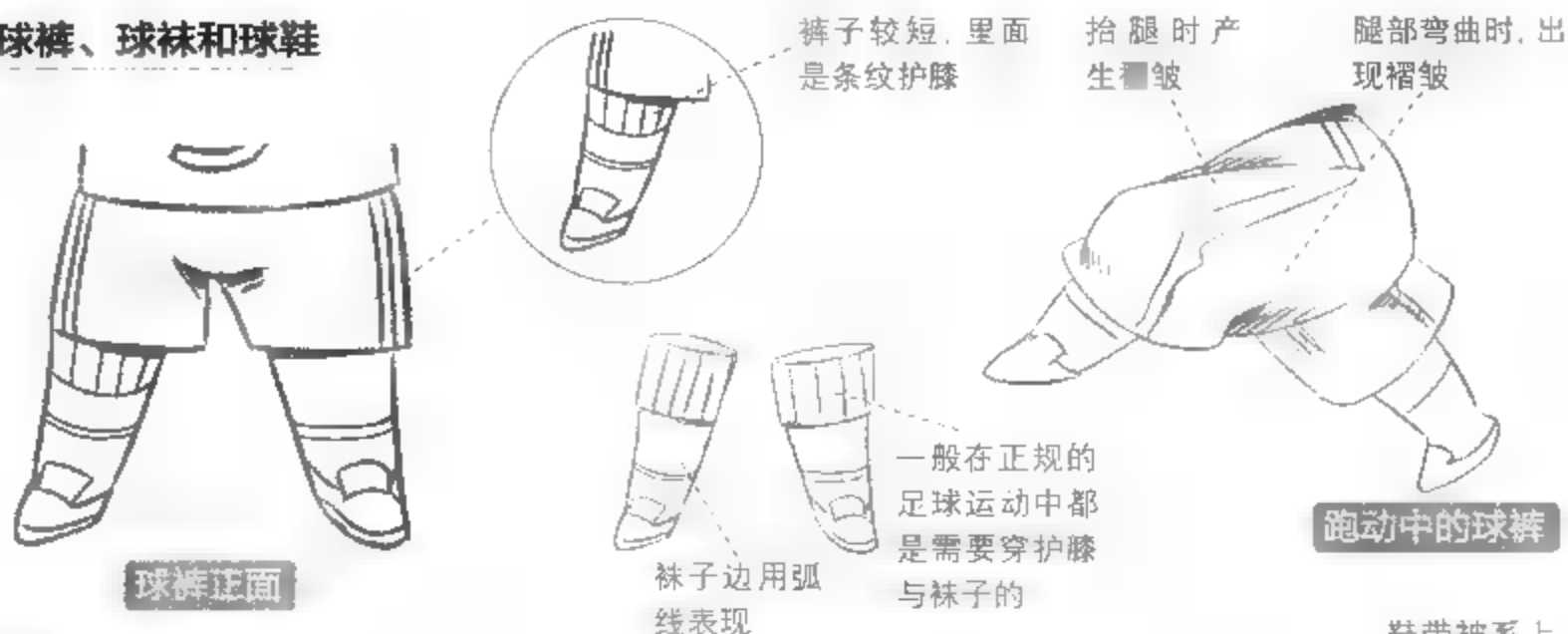
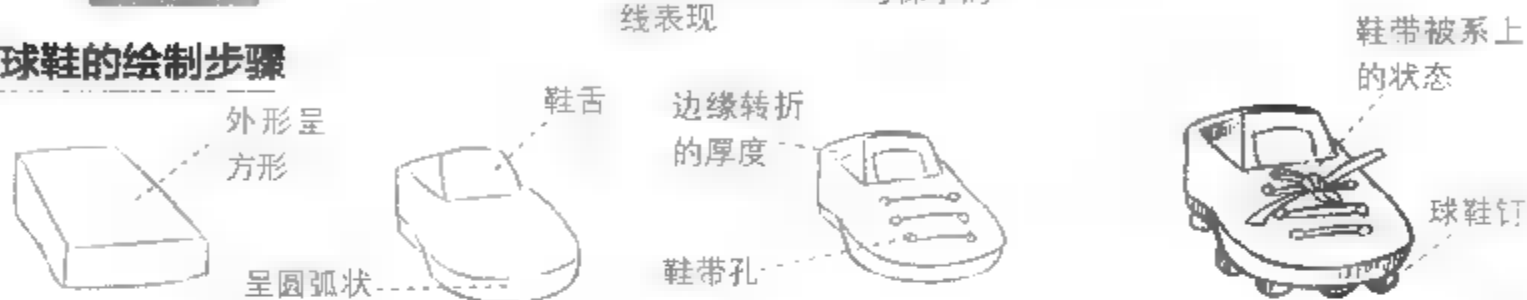
呈圆弧状

鞋舌

边缘转折的厚度

鞋带孔

鞋带被系上的状态

球鞋钉

1. 首先，绘制出球鞋的几何形态。
2. 在几何形态的基础上，将球鞋的外轮廓绘制出来。
3. 绘制出球鞋上面一些大致的组成部分。
4. 进一步绘制出球鞋的细节，并添加阴影。

篮球服

篮球服一般都是无袖的上衣与过膝的短裤，简单而没有过多的装饰。

大圆领

无袖

侧面条纹

球衣号码

球衣正面

球衣背面

上衣是背心款式

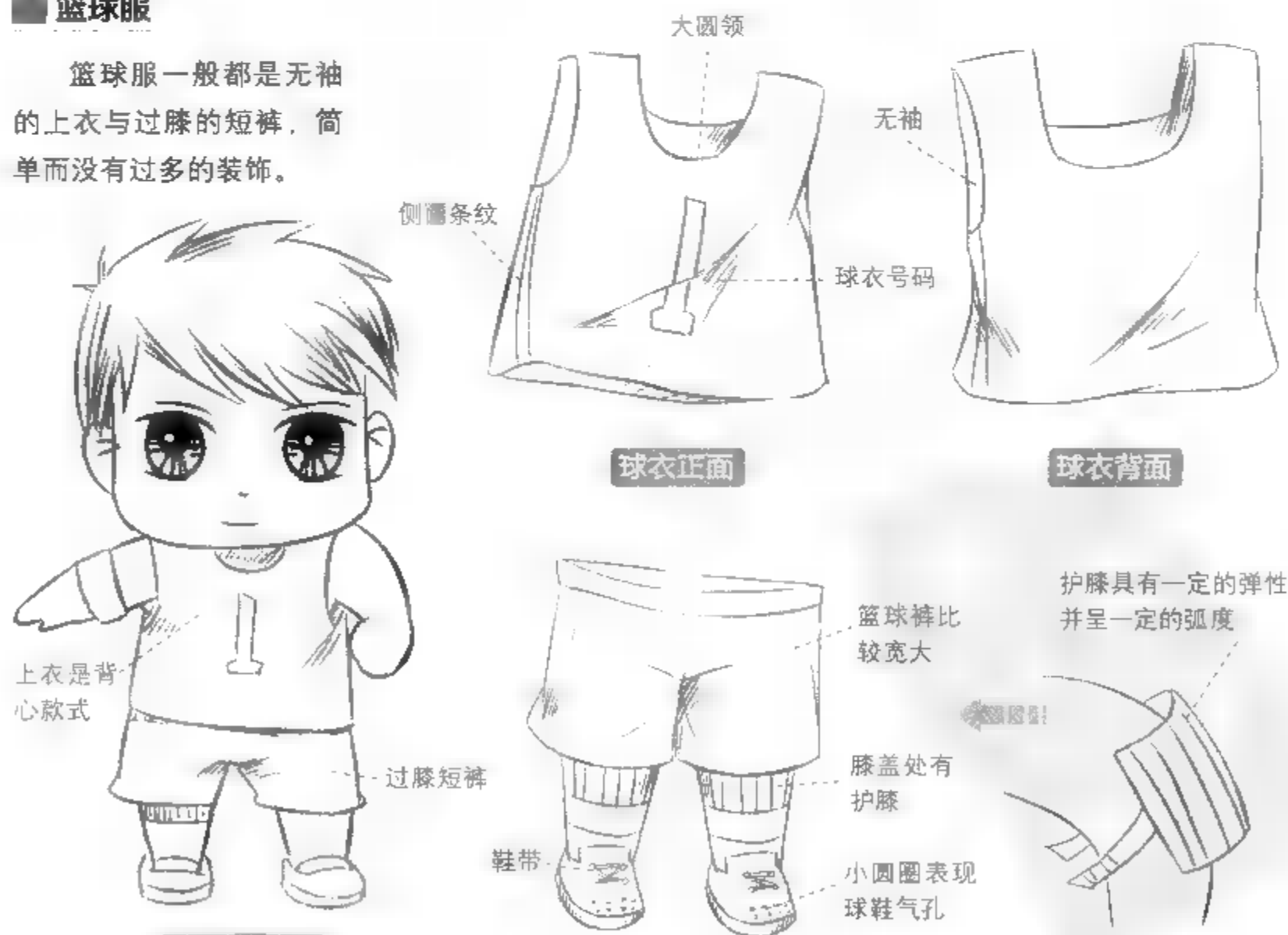
过膝短裤

篮球裤比较宽大

膝盖处有护膝

鞋带

小圆圈表现球鞋气孔

护膝具有一定的弹性并呈一定的弧度

泳装

女性泳装一般分为分开式泳衣、连身式泳装和三点式泳装，样式丰富，具有美感和流畅的线条感。

泳装正面

泳衣的样式中，█为常见的是连体式传统泳衣，分开式泳衣也是在这一基础上改进的，当然还可以改进成其他样式的泳衣。

布料多少的变化

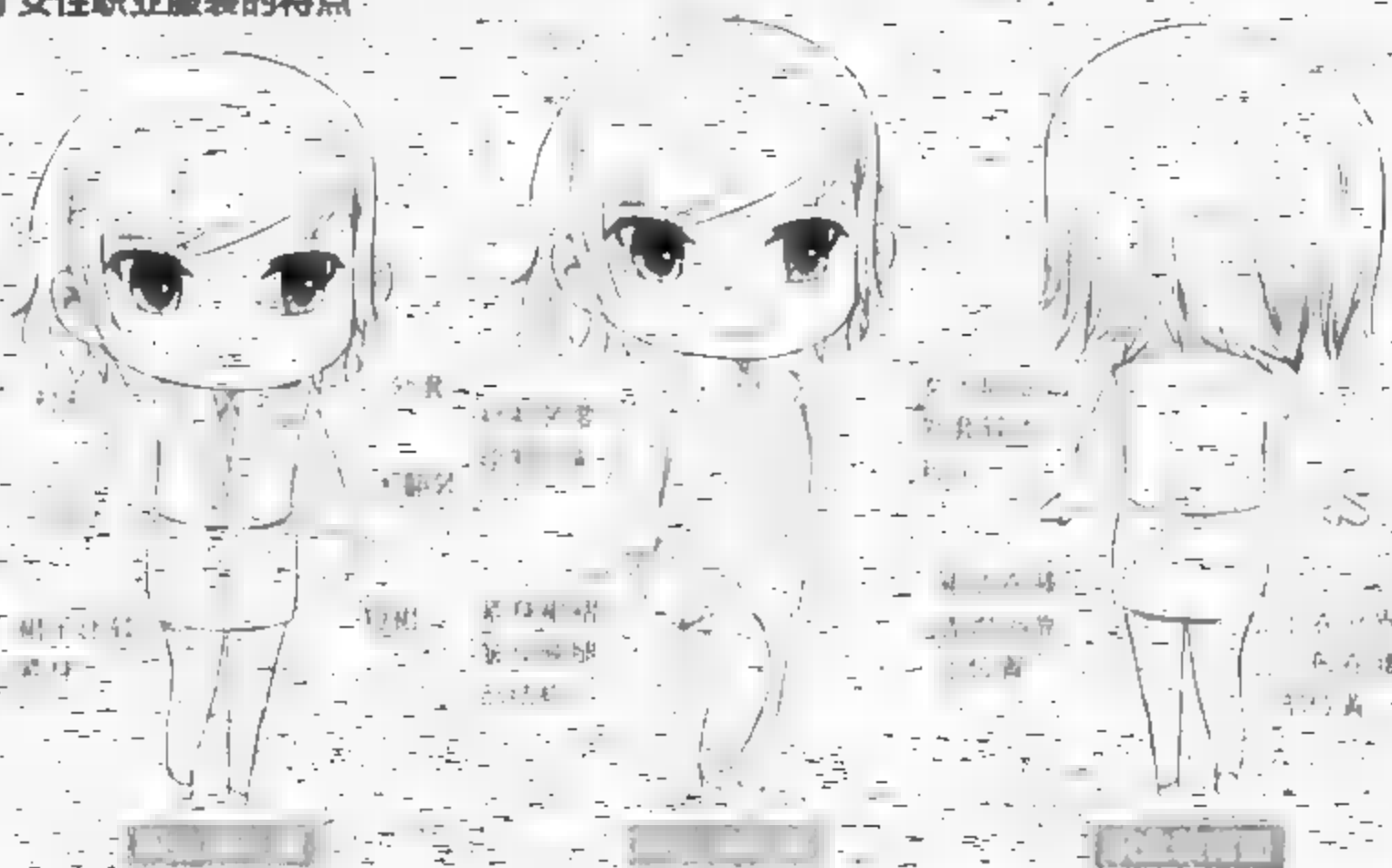
连体式泳衣　高开衩式泳衣　分开式泳衣　三点式泳衣

版比█

在泳衣中，比基尼的样式是较为有特点的，█典型的就是上半身的样式设计。要根据女性身体特点以及胸部弧度绘制出来。

5.2.5 合身的职业服装

Q版人物的职业服装也称做工作装，是为工作需要而特制的服装，根据职业的不同而有所区分。从服装的色彩、面料、款式、造型、搭配等多方面考虑来设计制作合适的服装。

女性职业服装的特点

裙装的长度

职业装的裙子长度会对人物整体的气质产生影响，过长的裙子显得人物严肃较为呆板，过短的在大腿上部的裙子又显得太不正式。

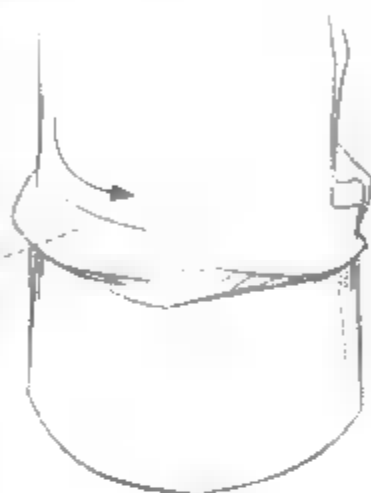
职业装的裙子一般都是在膝盖靠上一点的位置，显得比较干练。

职业装裙子太长的话，会显得太保守、沉闷、缺少干练。

职业装裙子太短会显得不合时宜，不够庄重。

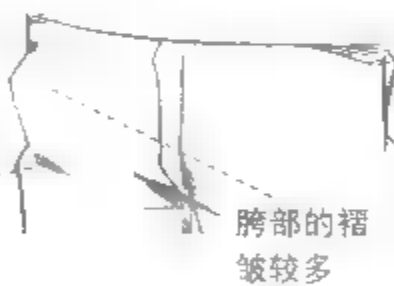
衬衫的画法

衬衫的分类一般比较单一，总体的特点就是领部的翻领结构，一般衬衫有短袖衬衫和长袖衬衫两大类。

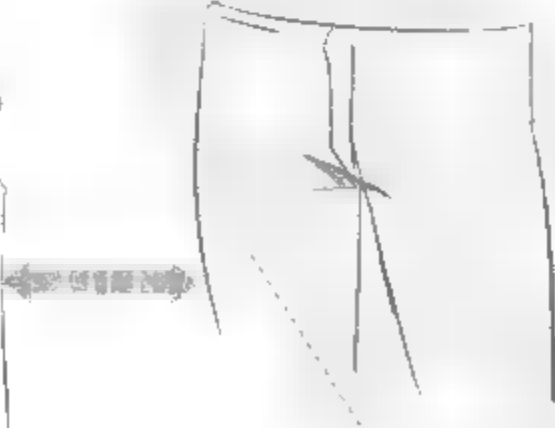
将衬衫扎在裙子里面会出现相应的褶皱变化。

衬衫一般较为合身，过紧时会有特别的褶皱表现。

在纽扣附近的布料会横向皱起造成服装过小而被身体撑开的效果。

长裤的画法

宽松或贴身的裤型体现不同的臀部形态。

当裤子较为宽松或者较为紧身时，所表现出来的腿部都有所不同。

男性职业服装的特点

西装正面　西装背面　西装侧面

西装的画法

当西装不系纽扣时，要绘制出衣服的层次感，系上扣子后里面的衣服就会被遮挡。

西装不系扣子　西装系上扣子

领带的装饰作用

绘制出了西装后，还要加上领带的装饰。为了使职业装更完整，领带是有必要的表现物品。

仅有西装的时候，显得比较单一。　加上领带后完整的西装效果。

庄重的正式服装

Q版的正式服装是指在某些重大场合上，Q版人物所穿着的庄重且正式的服装。根据场合的不同，可以分为传统礼服、小礼服、裙套装礼服、婚礼礼服等。

女性正式服装的特点

礼服的长度

在绘制礼服的时候，长度较长的礼服裙子拖地有荷叶边效果显得庄重高贵，较短的裙子长度在大腿处显得活泼俏皮。

普通小礼服长度在膝盖以上的大腿位置，看上去简洁大方。

较长的礼服，可以是拖地的长度，讲究装饰效果。

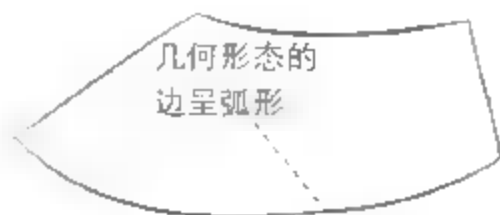
超短的小礼服通常会更为小巧精致，像超短裙一样的效果。

礼服的花边绘[illegible]方式

人工制作的褶皱较为规律，一般都可以是花边效果。

礼服的装饰花边是礼服重要的一部分，可以使礼服更加有层次感。

花边得在裙边形成一圈像褶皱一样的形式。

几何形态的
边呈弧形

首先绘制出一段花边的简略的几何形态。

花边呈波浪
形态

根据几何形态，绘制出花边的褶皱形态。

添加上花边的一些细节和阴影表现。

男性的正式服装

领带一般
放在西装里
面、绘制一
部分即可

绘制出
完整的
领结

给西装配上领带的效果。

给西装配上领结的效果。

燕尾服正面

燕尾服是西装的一种，[illegible]有特点的部分就是衣服背后像燕尾一样的设计感。

长三角的
形态

中间开衩

燕尾服后面的剪裁效果。

5.2.7 华丽的节日服装

Q版的节日服装是Q版人物在不同节日里穿着的不同服装。根据节日的不同，服装也有不同的表现。如万圣节、狂欢节、圣诞节都有各自节日的服装。

圣诞节服装的特点

帽子边有毛边装饰

有尖的帽子

尾端有球状装饰物

较长的上衣，衣边有毛边装饰

腰带

短靴

袖口有毛边

圣诞装一般是在冬天穿着，因此属于冬装，毛边装饰会较多

背面

圣诞装侧面

圣诞帽的画法

在绘制圣诞帽时，可以从简单的几何结构开始入手，分步骤来绘制。

❶ 首先绘制出圣诞帽的几何形状。

勾画出较圆润的轮廓

❷ 根据几何形态勾画出帽子的外轮廓。

❸ 进一步绘制出圣诞帽的外形并添加部分细节以及阴影。

下半身的区别

圣诞服装的上衣区别不会很大，最常见的变化一般在下半身，可以有许多不同的款式来搭配，来体现出不同圣诞服装的效果。

万圣节服装的特点
大大的女巫帽子
手杖头部是弯形的，但整体较圆润
手杖
拉长
将南瓜裙演变成裤子
档褶皱
装有糖果的道具是特点之一
南瓜裙
呈弧形
南瓜形的裙子，呈
弧形的状态
裤档部分要表现出来
女巫装
女巫帽的绘制步骤
首先绘制出帽子的几何形状。
❷根据几何形态来勾画外轮廓。
❸添加一些 子的细节部分，注意结构。
进一步绘制出帽子的阴影和细节。
绅士礼帽
戴在头上要与头部的比例相一致
单独绘制的绅士礼帽
三角形的尾巴尖
糖果杖
恶魔的尾巴
宽大的外衣
万圣节小恶魔装
万圣节的恶魔礼帽是重要的道具之一，绘制方法也比较好掌握，把握好帽子与头部的关系是最重要的。

狂欢节服装的特点

狂欢节的服饰一般比较夸张，装饰物丰富而华丽，常用珠宝或者羽毛作为装饰。

头部的装饰物比较夸张，并且所占比例也很大。

服装要依附于人体结构来绘制。

绘制狂欢节服装的步骤

狂欢节的喜庆与热烈在服装上有很大的体现，绘制的时候要尽可能体现繁复并烘托隆重的节日气氛。

❶ 绘制出人物的身体结构。

❷ 根据人体结构，绘制出身上的服装和装饰轮廓。

添加上五官和一些细节，进一步绘制出人物的服装和饰物。

❹ 去掉辅助线，添加细节和阴影部分，完成绘制。

男性狂欢节服装的特点

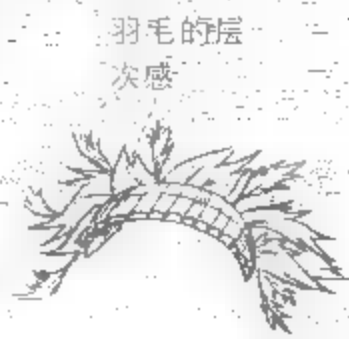
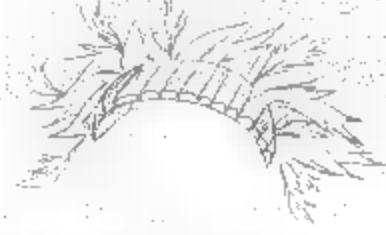
男性的狂欢节服装在头饰方面还要夸张一些，一般以羽毛作为装饰。

侧面有流苏装饰

狂欢节的裤子样式多变，装饰性强于适用性，外观夸张。

头饰的绘制步骤

概括简洁的轮廓

羽毛的层次感

1. 首先绘制出头饰的几何形状。
2. 根据几何形态来勾画外轮廓。
3. 添加头饰上的羽毛和发夹上的纹理。
4. 去掉辅助线，添加阴影部分。

狂欢节面具的魅力

狂欢节面具是一种装饰性很强的东西，由侧面的装饰物和面具本身组成。

羽毛饰物装饰面具一侧

面具上有花纹装饰

镂空部分露出眼睛

1. 绘制出面具外形。
2. 画出面具的花纹。
3. 添加细节，绘制羽毛纹理。

魔法类服装的特点是服装设计建立在魔法元素之上。除了基本服装外，还有许多具有魔幻色彩的道具，通过魔杖、魔戒、扫帚等道具，充分展示奇幻的魅力。

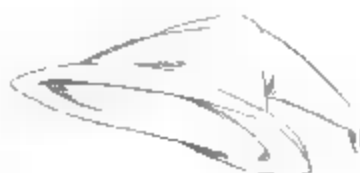
上身的翻领较大，有水手服的元素，如灯笼袖和有弧度的衣服边角。

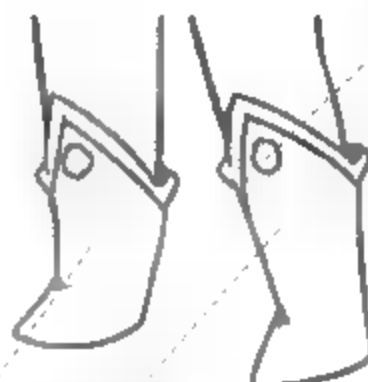
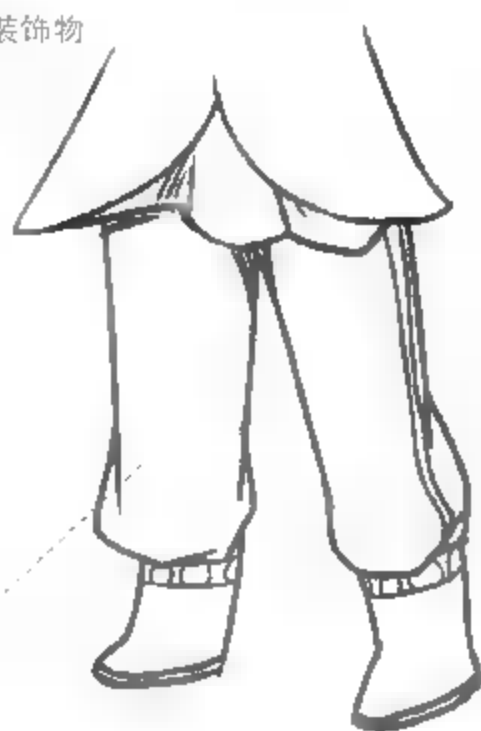
斗篷是魔法师必备的道具之一，由高高的领部和宽大的裹布组成。

魔法元素的添加

一个普通的上下套装，可以在其上面添加部分装束，通过道具体现出魔法师的特点。

有魔法元素装饰的服装

魔法帽的绘制步骤

1. 首先绘制出帽子的几何形状。
2. 根据几何形态来勾画外轮廓。
3. 添加一些帽子的细节部分，注意结构。
4. 进一步绘制出帽子的阴影和细节。

在穿裙装的魔法师服装时，脚上可以配上靴子。

魔法师的裤装比较干练，可以微微宽松，再配上短靴。

不同的魔法师服装的绘制要点

绘制一个魔法公主。一般有魔法的公主衣着比较华丽，穿蓬蓬裙且有缎带围绕，还要有装饰品项链等。

人物的服装以及装饰物都是在人体的结构上。

魔法公主服装

整体上来看，魔法公主的服装属于少女风格的服装，因此在绘制时要有可爱俏皮又华丽的感觉。

裙子边上的褶皱会随着运动而发生变化。

绘制一个魔法骑士

人物的服装以及装饰物都是在人体的结构上。

魔法骑士的服装可以是比较帅气而可爱的感觉，融入飞翔中的翅膀元素作为装饰。

裙子比较蓬松飘逸，褶皱的形态会随运动而变化。

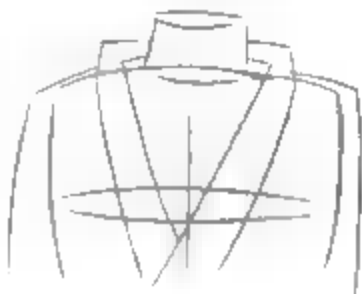
传统服装是指一个民族自古以来传承下来，具有本民族固有特色的服装。Q版人物服装的简化[illegible]民族服装省略了细节，更能体现不同民族传统文化中的精[illegible]。下面就让我们一起来了[illegible]各[illegible]不同的传统民族服装吧。

中国的[illegible]

中国是一个民族众多的国家，汇集了各种文化和生活习惯，在着装上从古至今都有着丰富的变化。

汉代服装侧面

背面

衣领的绘制步骤

首先绘制出人体的胸部结构与服装的大致几何形态。

在大致轮廓的基础上绘制出衣襟与袖子的形状。

勾画出服装的线条，分出衣服的层次感来。

❹ 去掉辅助线，添加部分细节处的褶皱与阴影。

藏族服装厚重而有层次感，通常袖子脱下一边，显出洒脱而随性的感觉。

绘制出腰带的几何形态，注意转折处。

在几何形态的基础上勾线，添加出阴影效果。

其他国家的民族服饰

和服是日本人的民族服装，是从唐朝传过去经过改良后的服装。

衣襟是左边叠压在右边的

服装是连身的

脚穿夹脚木屐或者凉鞋

和服正面

袖口宽大，轮廓呈圆弧状

和服侧面

背部枕着方枕

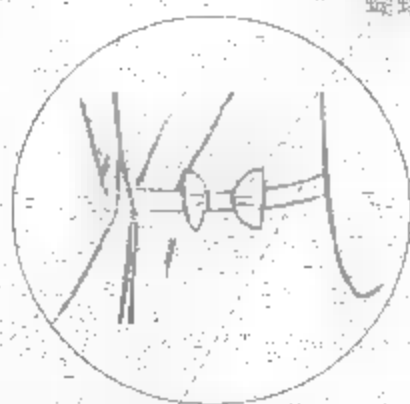
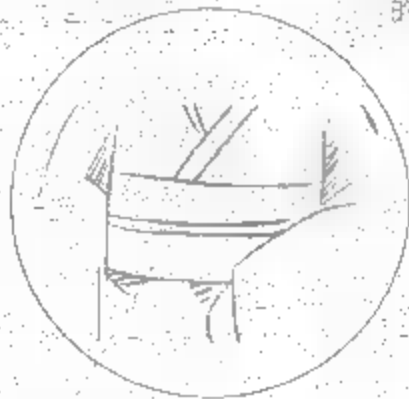
和服下部的裙边较规整，呈筒状结构

腰带呈环状围绕在腰部，在腋窝处有褶皱

和服背面

和服中不同性别的腰带系法和位置有所区别。

男性和服

在画Q版男性和服的时候，省略细小的褶皱，整个衣服用较为利落的直线绘制。

女性和服

腰带较宽，占了整个腰部，中间有一跟细绳

绘制Q版女性和服时，简化和服的繁复，注意和服的下摆呈直筒状。

英国贵族传统服饰，在维多利亚时期达到了鼎盛，服装华丽而注重细节的装饰。
服装在人体结构上
裙子上部靠近腰部较细
褶皱形的花边
花边装饰围绕裙边
裙摆像鸡笼形的外形，从腰部越往下裙子直径越大，呈圆弧形的构造。
裙摆下方呈圆弧状
女性贵族服饰正面
男性贵族的服装比较笔直帅气，通常有很多装饰花纹。
外套有花纹
领部的方巾
蓬蓬的短裤脚
紧身的腿袜高度在小腿位置
有荷叶边的内衣
有花边
有跟的鞋子，鞋面有装饰
男性贵族服饰正面

飘逸的古代服装

Q版人物的古代服装比传统画法中的古代服装要可爱许多，虽然简化了许多细节，但我们在绘制时仍需要注意画出古代服装飘逸的感觉，使人物具有飘渺的时代感。

唐朝服装

唐朝女性服装侧面　唐朝女性服装背面

不同年龄的人物服装的区别

唐朝少女的服装上身胸前有小蝴蝶结装饰，领口稍高，没有披肩，显得活泼轻柔。

唐朝成熟女性的服装，领口位置较低，外衣宽大，手臂围绕有绸带，显得富贵端庄。

唐朝男性服饰是与西域服装有渊源的，整体是一个长褂及圆领，腰部有腰带，头戴帽子。

帽子顶部凸出

边缘有修饰的圆领

长衫到脚踝处

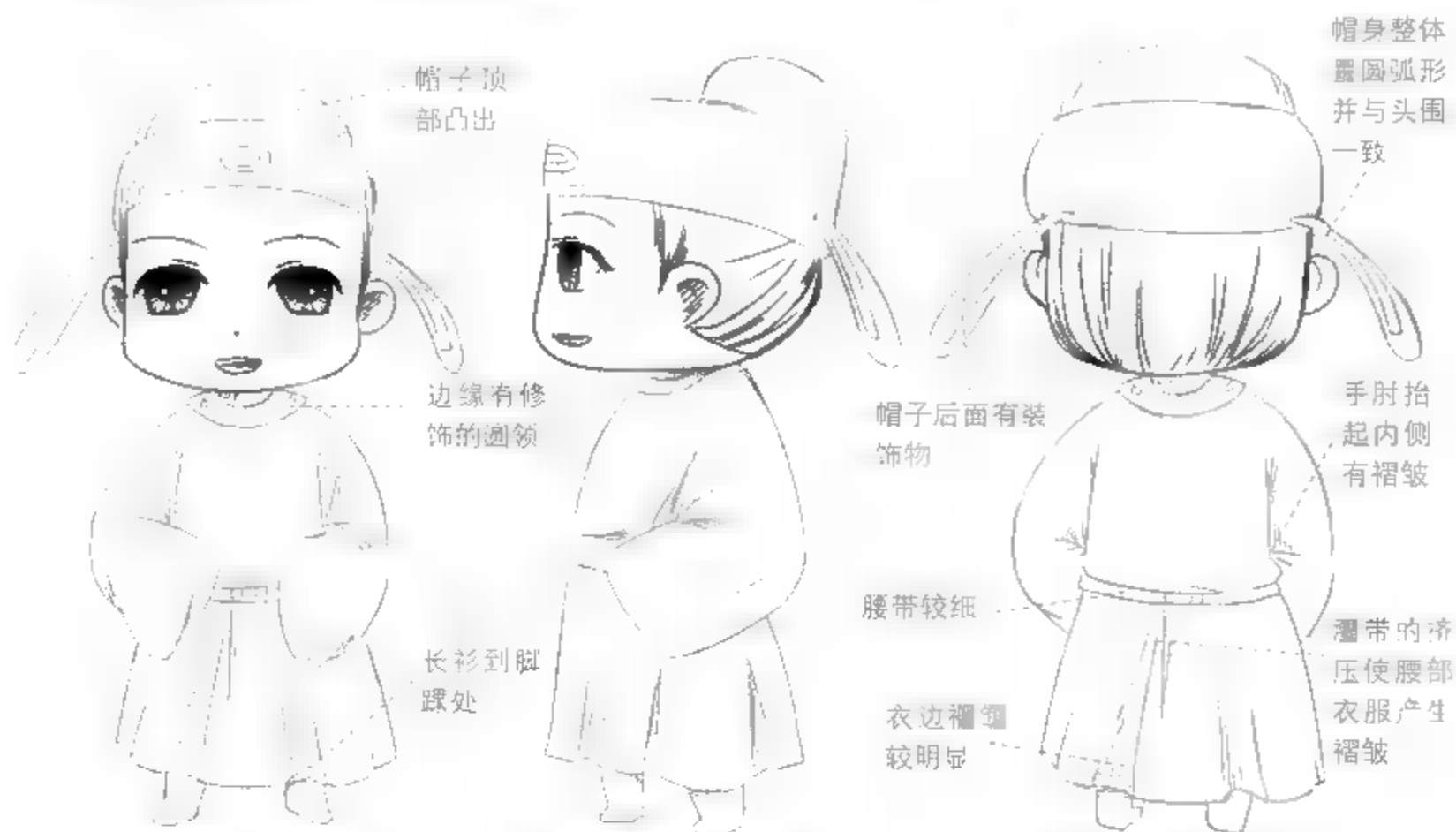
帽子后面有装饰物

帽身整体圆弧形并与头围一致

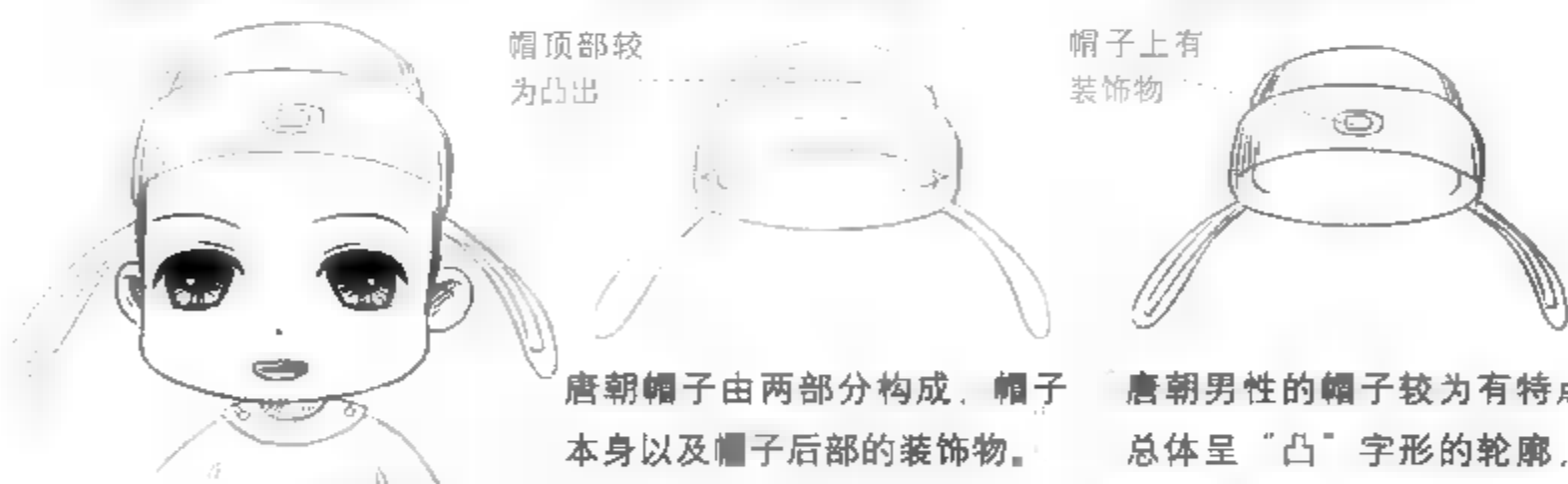
手肘抬起内侧有褶皱

腰带较细

腰带向济压使腰部衣服产生褶皱

衣边褶皱较明显

唐朝男性服装正面　　唐朝男性服装侧面　　唐朝男性服装背面

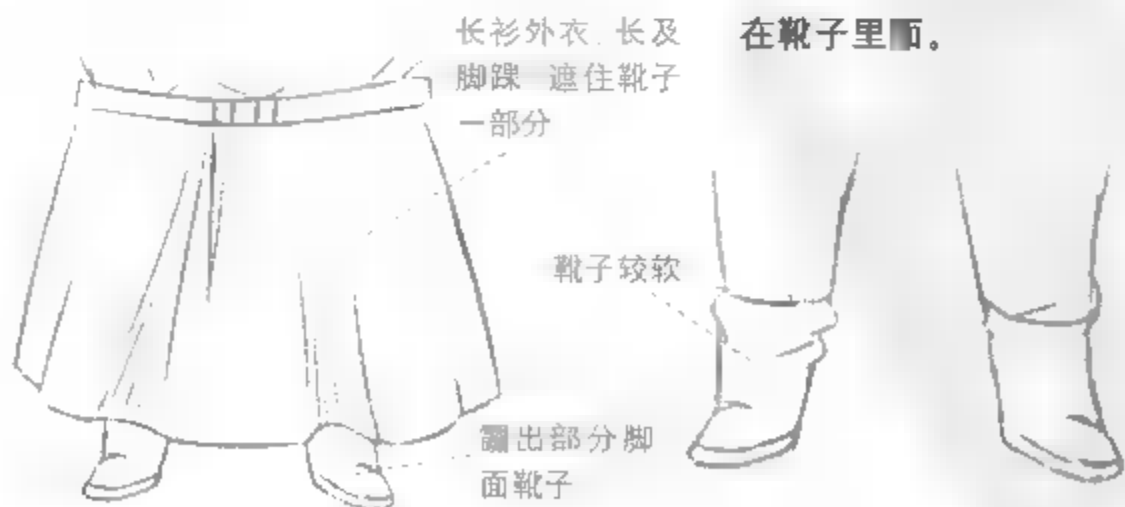
帽顶部较为凸出

帽子上有装饰物

唐朝帽子由两部分构成，帽子本身以及帽子后部的装饰物。

唐朝男性的帽子较为有特点，总体呈“凸”字形的轮廓，后面有像辫子一样的装饰物。

唐朝男性半身正面

唐朝靴子的特点

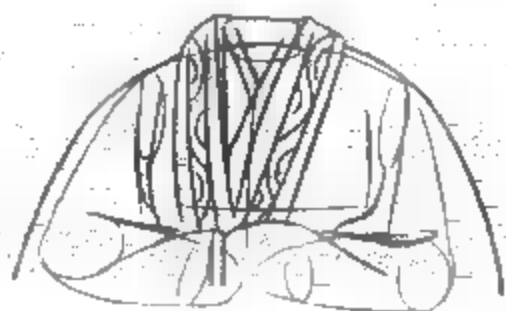
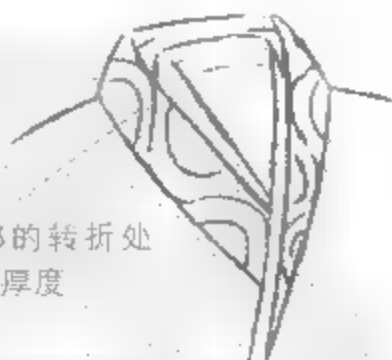
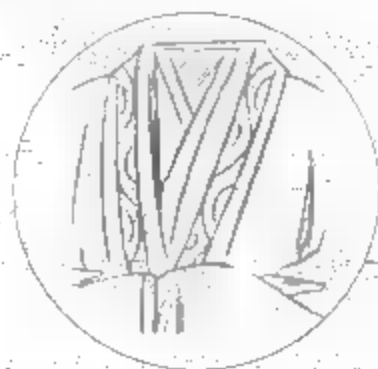
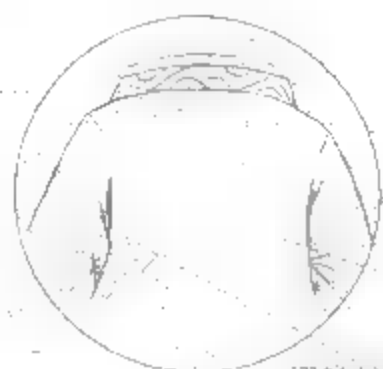
唐朝人一般较为常见的鞋子是靴子，靴子布面较软，一般由于服装较长，因此靴子只露出很少一部分，绘制时可以根据情况进行描画。

唐朝人靴子较软，裤子紧扎在靴子里面。

明朝服饰

明朝服装正面

明朝服装侧面

明朝服装背面

在明朝贵族的衣服上，花纹有着特别的象征，一般花纹集中在衣襟的领部。

服装要在人体的结构上，衣襟围在领部。

明朝的服装衣服层数较多，领部的表现是重点。

❶ 泳装

❷ 改良休闲西服

❸ 轻薄无袖短裙

❹ 短裙校服

❺ 狂欢节服装

❻ 短款公主裙

特训 习

绘制Q版巫师的

1 首先绘制出人体的站姿，根据站姿将动态结构绘制出来。

巫师帽子的轮廓

帽子转折处

服装的轮廓

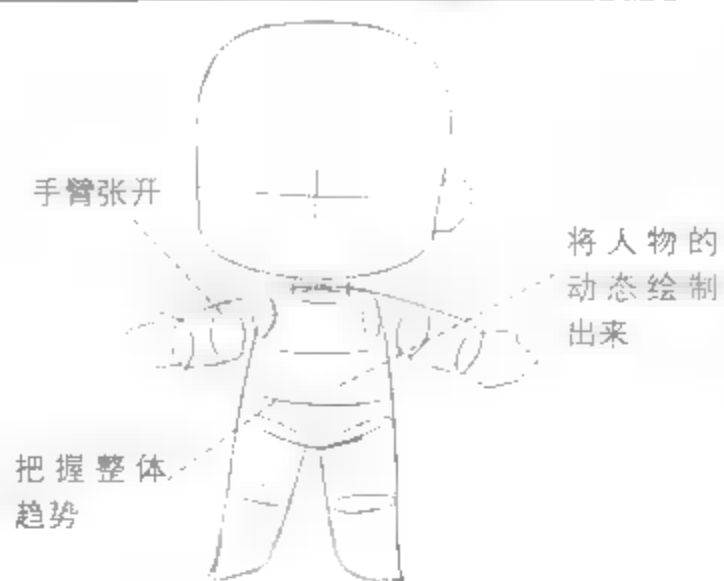
袖子飞扬起来

❷ 在人体结构的基础上绘制出人物服饰初步的轮廓。

❸ 将服饰的外轮廓进行修饰，画出衣服轮廓的形态。

❹ 在头部为人物添加五官，注意表情的协调。

❺ 进一步为人物的眼睛添加绘制底色，修饰服装细节。

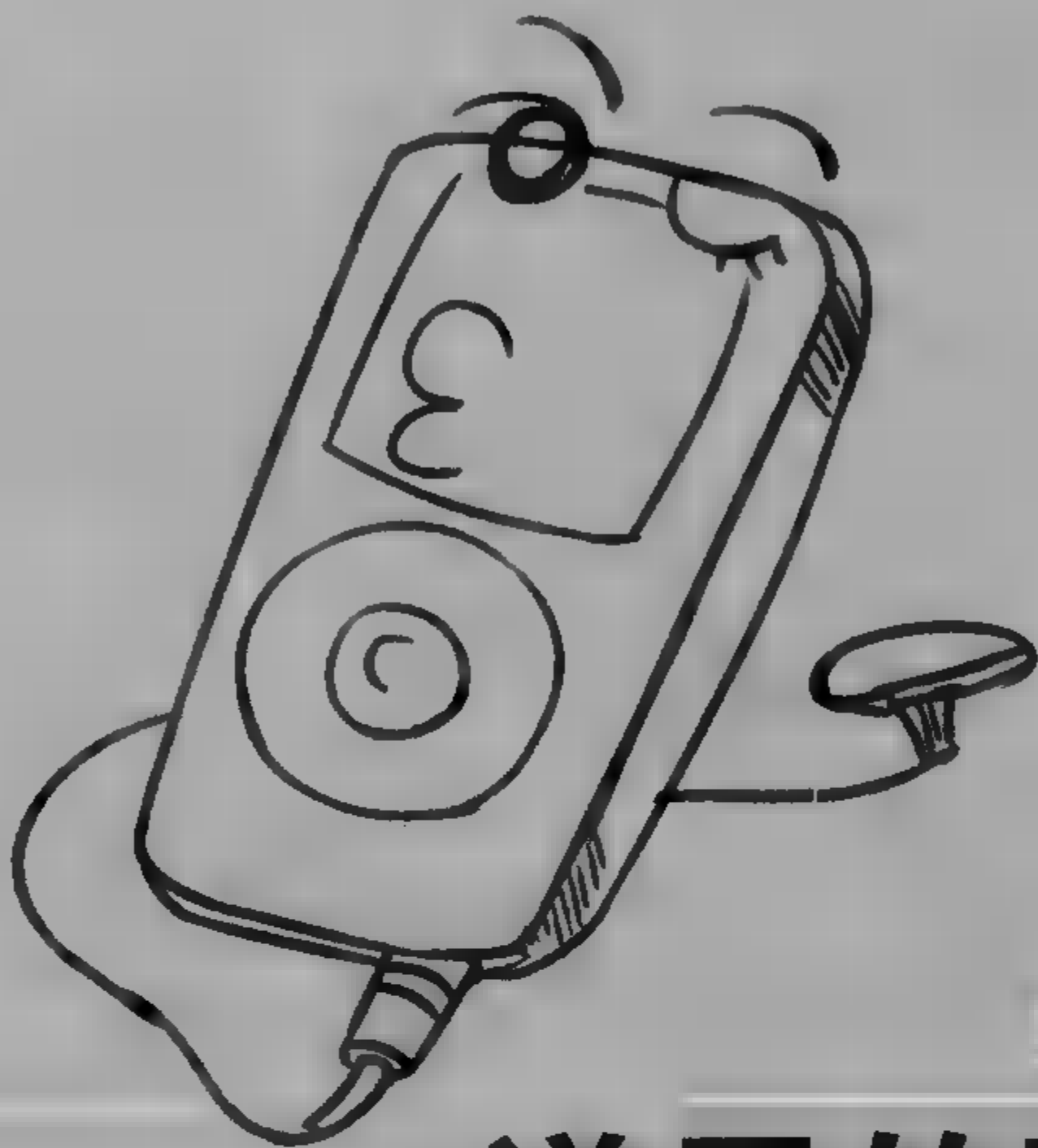
6 去掉轮廓的辅助线，为人物的线稿添加上适当的阴影。

1 首先绘制出人体的站姿，根据站姿将动态结构绘制出来。

2 在人体外轮廓的结构基础上绘制出人物服饰的初步轮廓。

3 将服饰的外轮廓进行修饰，画出衣服轮廓的形态。

4 在头部根据十字线为人物添加五官，注意表情的协调。

5 进一步为人物眼睛添加底色，修饰服装细节。

6 去掉轮廓的辅助线，为人物绘制上适当的阴影。

第6章

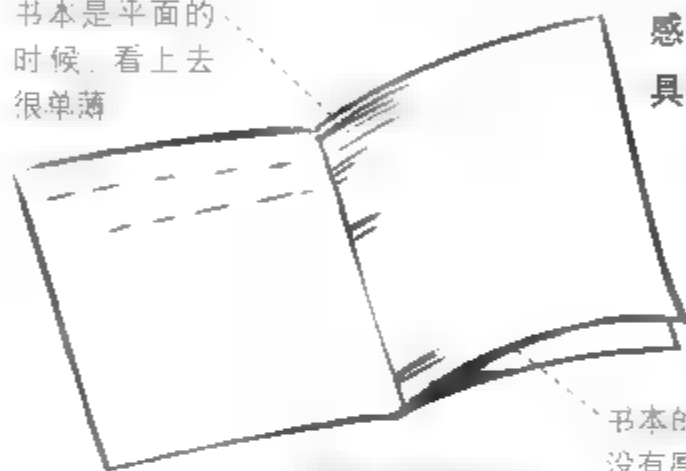
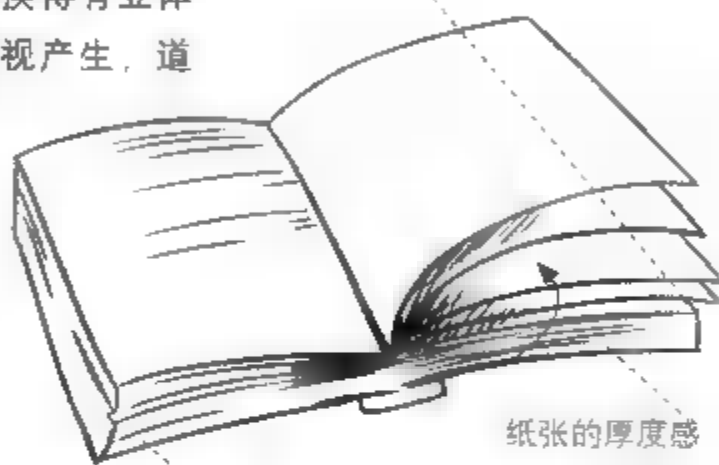
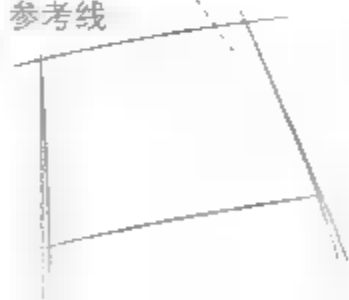
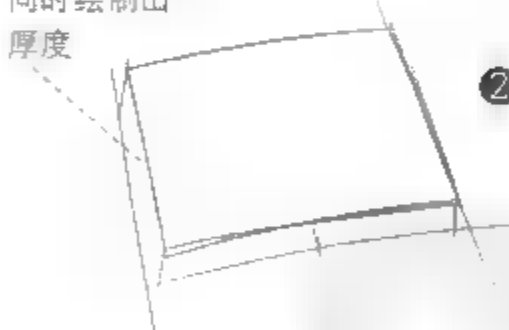
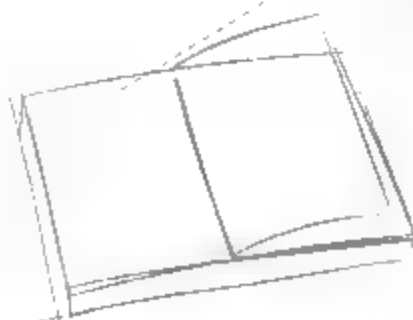
道具的可爱Q版化

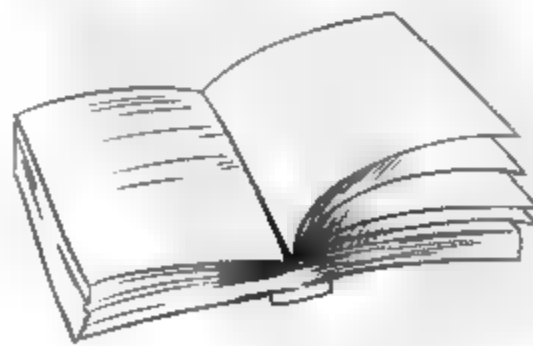
06.1 Q版基本道具

首先，我们来学习绘制Q版的基本道具。Q版基本道具包括生活类、学习类、体育类、办公类、▇具类以及家具类等常见的道具。绘制Q版道具首先▇突出Q版可爱的特征，再结合各种道具的特色进行绘制。而在作画之前，先来了解绘制道具所需的透视原理吧。

技术专栏

道具也要考虑透视

透视能够表现出立体空间感，每种物体都会具有透视效果，Q版道具也一样。在绘制透视效果时，▇注意利用水平线和垂直线画出空间中无限的进深感。下面就一起来学习如何利用透视的知识绘制道具吧。

利用透视绘制道具的步骤

1 首先▇制出道具书本的上下参考线。

2 根据参考线绘制出书本的大致轮廓线。

3 绘制出书本的厚度与页数。

4 勾画出书本的轮廓厚度与细节。

5 去掉辅助线，绘制出细节并添加阴影。

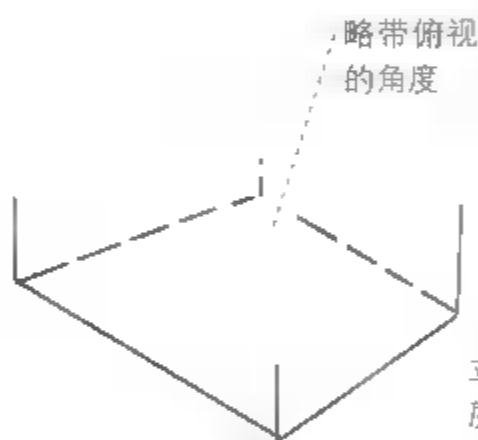
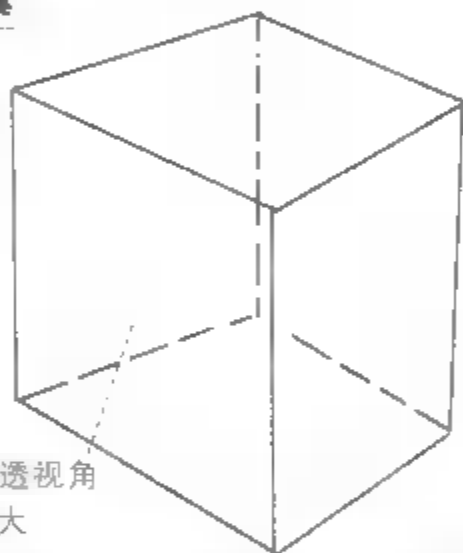
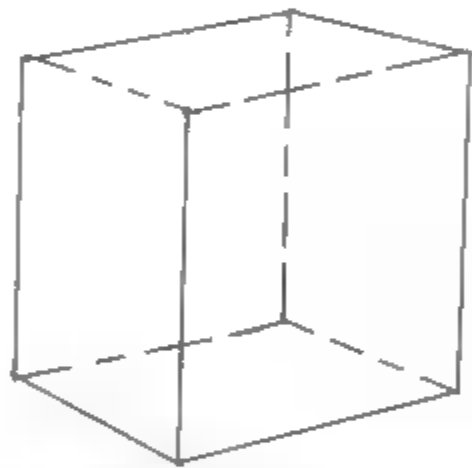
6.1.1 生活类道具

生活类道具是指人们在日常生活中接触到的日常用品。可以是发夹、耳机、化妆品，也可以是茶叶罐、纸。绘制Q版的生活类道具，要抓住生活类道具实用的特点，对细节进行简化。下面，就让我们一起来绘制生活类的道具吧。

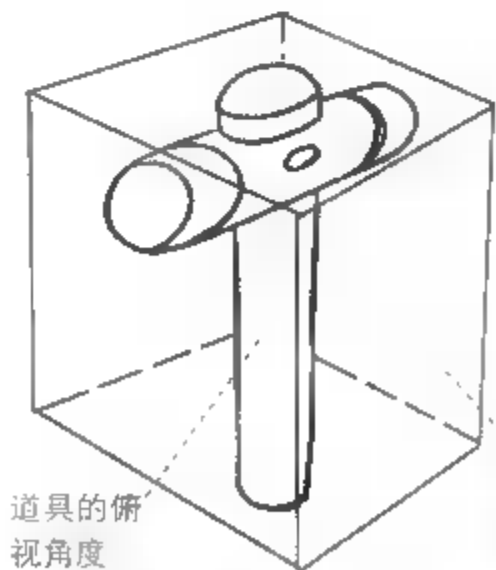
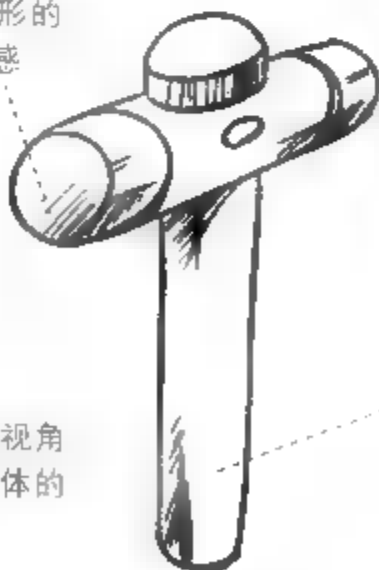
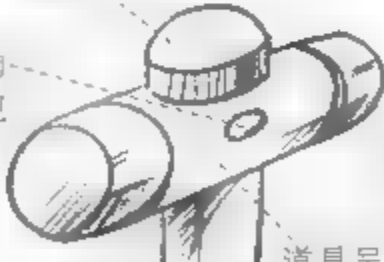
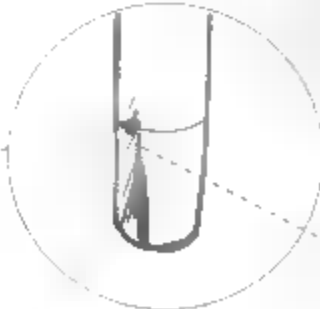
Q版蜂蜜罐

罐身的透视图是无数个横截平面组成的。

从几何形态来看，罐子是一个有弧度的球状物体。

运用透视关系绘制生活类道具

❶ 首先参考水平线，绘制出一个立方的基座。

❷ 根据基座绘制出一个立方体来。

当立方体处于水平视线时的两点透视图。

❸ 在立方体内部绘制出一个道具。

❹ 绘制出的道具和立方体有着一样的透视角度。

写实水壶到Q版的简化过程

写实的水壶与Q版的水壶还是有很大差别的，不论外形的弧度还是部位的变形，都有一定的区别。

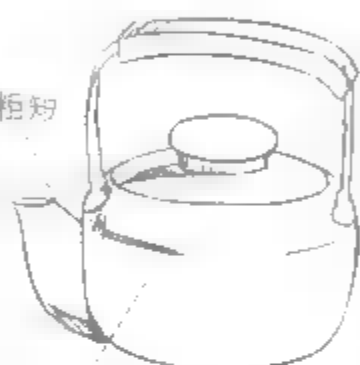
写实水壶

手柄变短，细节简化

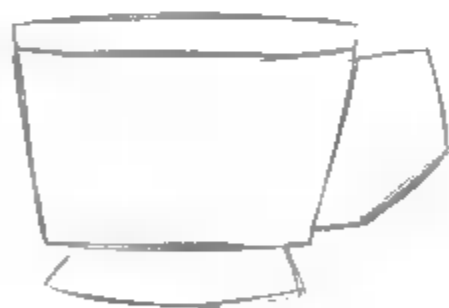
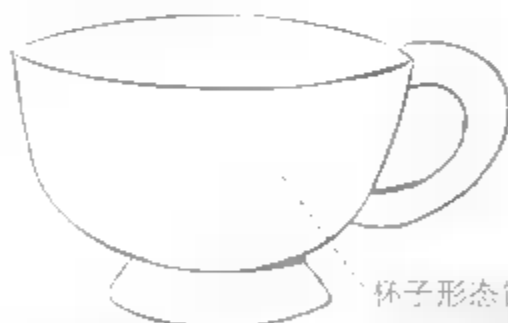
壶嘴短短

壶身圆润

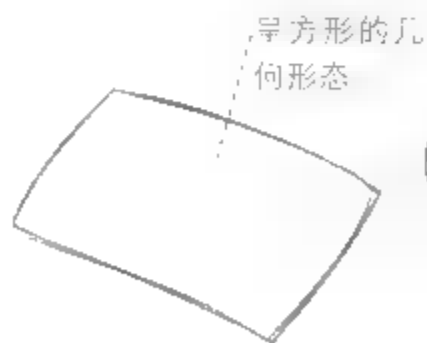
Q版水壶

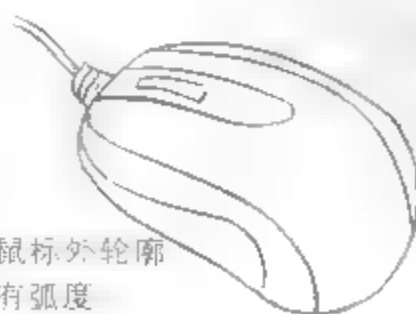
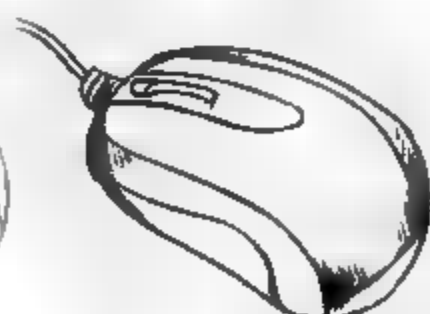
壶嘴粗短

进一步简化后，壶身圆润饱满

写实水壶的形态与Q版水壶作比较后，明显感到Q版水壶形态矮胖。

不同的生活道具的画法

❶ 首先，绘制出杯子的几何形态。

❷ 在几何形态的基础上，勾出杯子的外轮廓。

❸ 进一步绘制出杯子上的细节、装饰和阴影。

❶ 首先，绘制出鼠标的几何形态。

❷ 在几何形态的基础上，勾出鼠标圆润的外轮廓。

❸ 绘制出鼠标上的细节线条。

❹ 进一步绘制鼠标上的细节和阴影。

6.1.2 学习类道具

学习类道具是指在学习中使用的工具。如铅笔、橡皮、书本、直尺等工具。在绘制Q版的学习类道具时，除了让道具有趣可爱之外，还要突出学习类道具的功能。

Q版文具盒

Q版文具盒外轮廓圆润，弧形较多，但结构是矩形的透视关系。

将多余的线条去掉，留下文具盒的几何形态，是角呈圆弧的方形。

运用透视关系绘制学习类道具

首先参考水平线，绘制出一个方形的轮廓.

将书本用立方体的轮廓代表。

当立方体处于水平视线时的两点透视图。

在立方体内部绘制出书和本子来。

去掉外轮廓的辅助线，完成绘制。

写实笔到Q版的简化过程

写实的笔与Q版的笔从外观上来看有很大的不同，Q版的笔比写实的笔要更为粗短一些，并且局部夸张放大。

笔头部较小

笔夹较小且细

笔杆细长，比例适中

写实笔

笔头部变夸张

笔夹变长变大，稍显夸张

笔杆变粗，注意线条与棱角的刻画

Q版笔

笔杆较细，笔夹部分较小

笔杆发生变形，局部夸张

去掉多余的细节，外形特点更夸张

笔夹变夸张

不同的学习道具的画法

❶ 首先画出圆规大致的几何形态。

❷ 根据几何形态绘制出圆规外轮廓。

❸ 在外轮廓的基础上添加适当的细节。

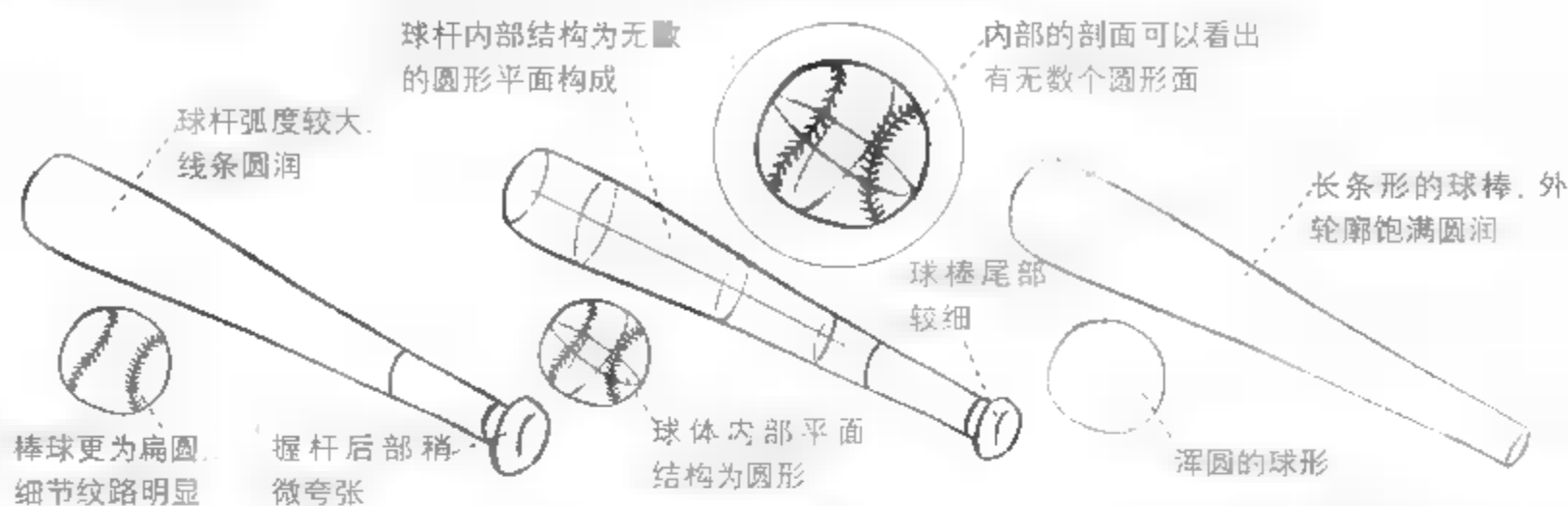
❶ 首先，绘制出橡皮擦的几何形态。

❷ 在几何形态的基础上，勾出橡皮擦圆润的外轮廓。

❸ 将橡皮擦的装饰图案添加上。

❹ 进一步绘制橡皮擦的细节和阴影。

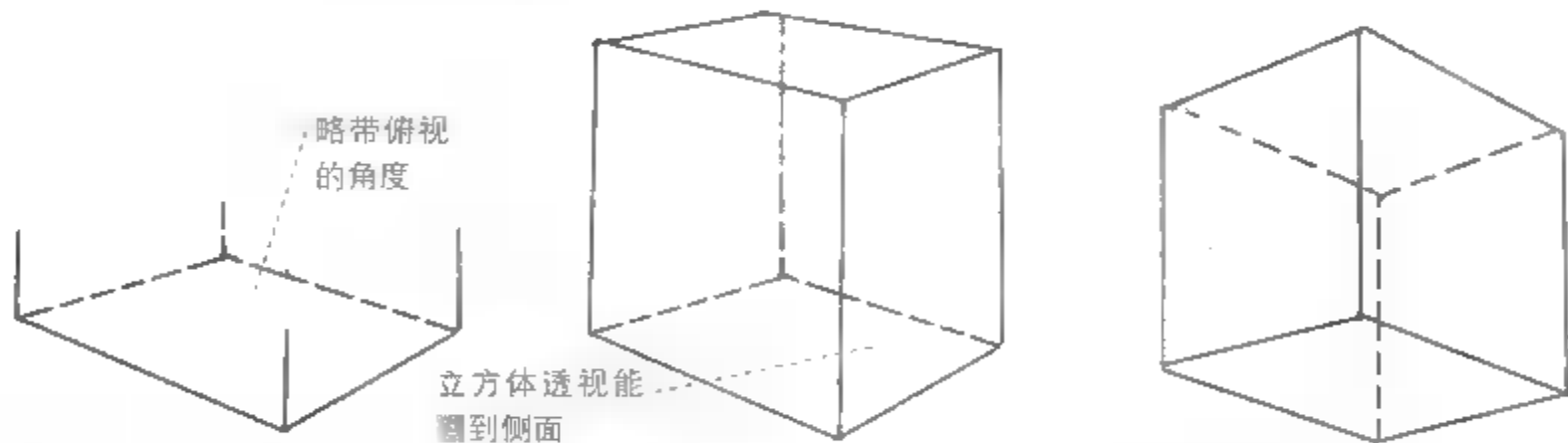
6.1.3 体育类道具

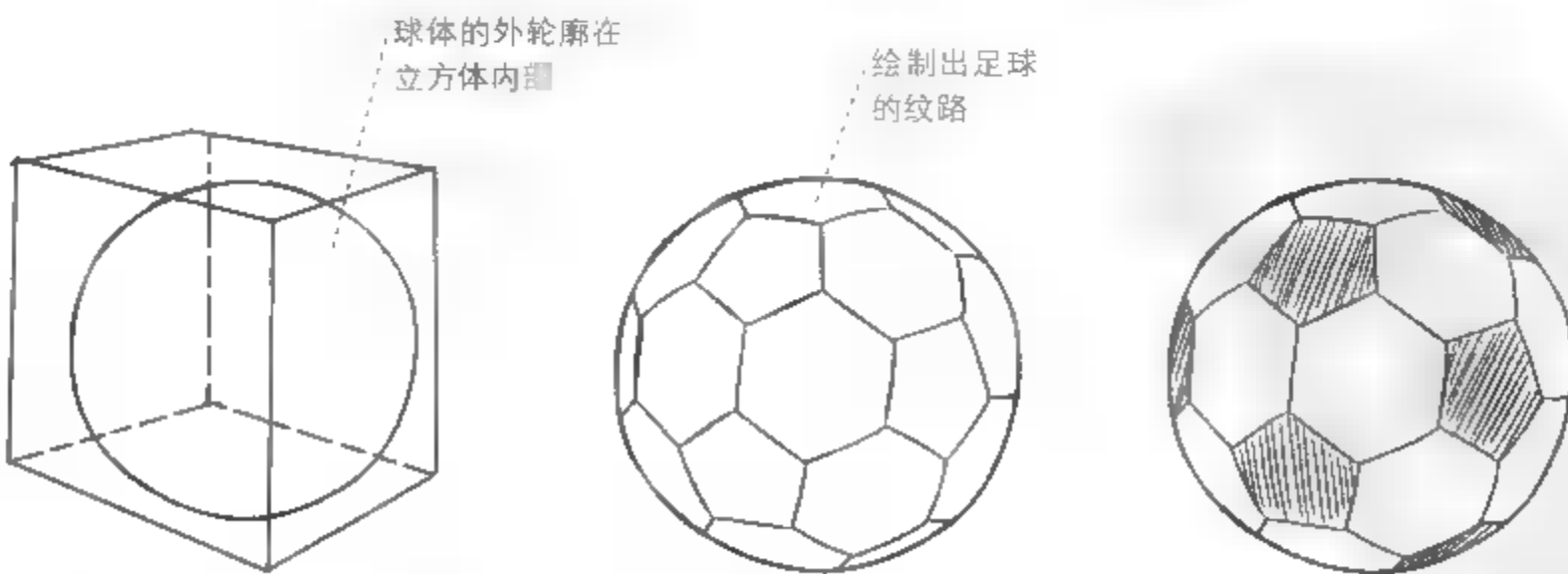
体育类道具是指在体育运动中，人们借此完成运动项目或直接使用的工具。不同的体育运动的道具也各有不同。下面就来学习如何绘制不同的Q版体育类道具吧。

[illegible]版棒[illegible]球

Q版球棒的外轮廓圆润，球杆部分比写实的短些，整体比较浑圆。

将多余的线条去掉，留下球棒和棒球的几何形态，是长条的球杆与圆形的棒球。

用透视关系绘制体育类道具

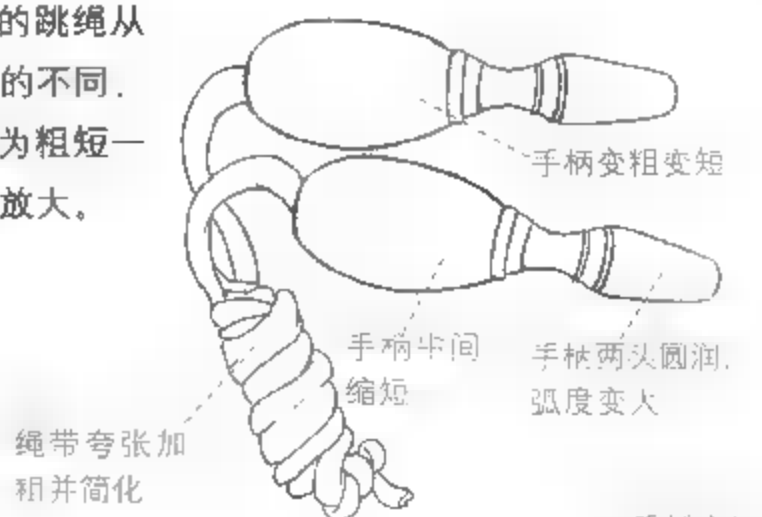
❶ 首先参考水平线，绘制出一个立方的基[illegible]。

❷ 根据[illegible]座绘制出一个立方体来。

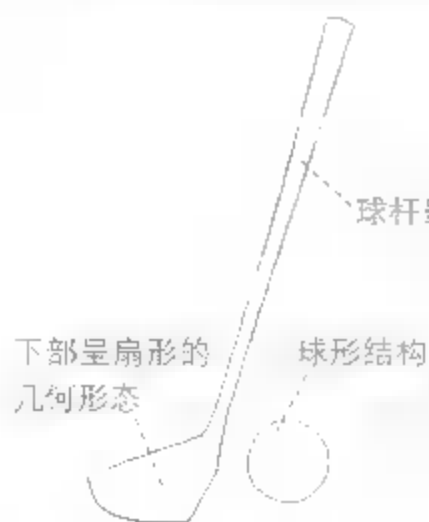
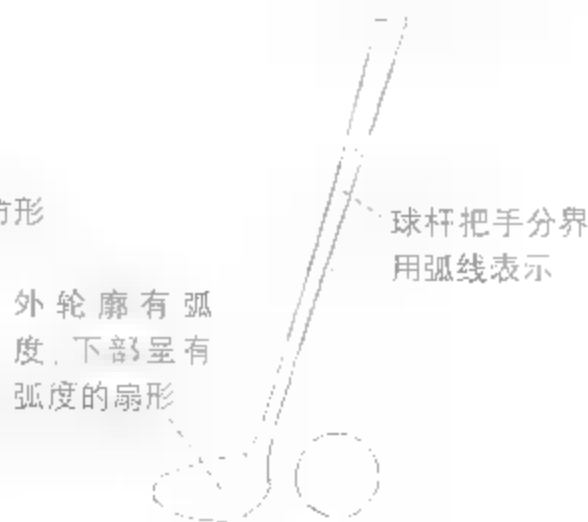
当立方体处于仰视时的两点[illegible]视图。

❸ 在立方体的内部绘制出足球道具。

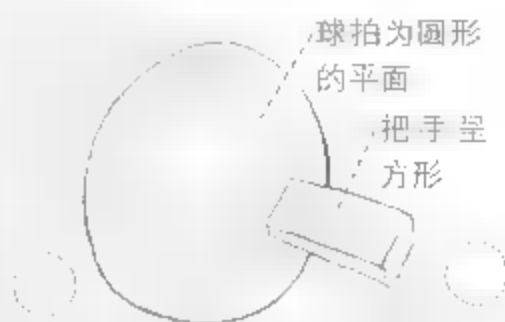
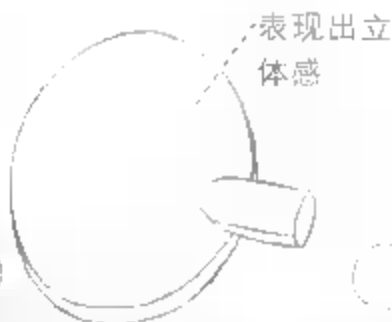
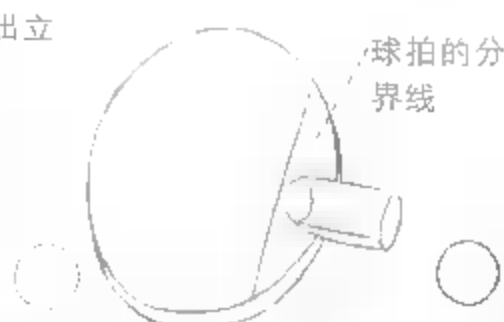
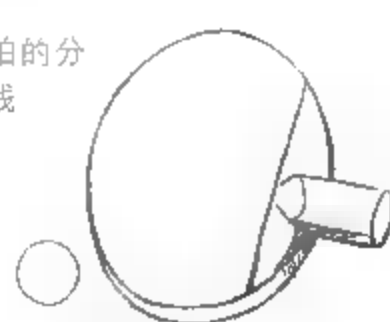
❹ 绘制出来的足球和立方体有着一样的透视角度。

[illegible] 去掉外轮廓的辅助线，完成绘制。

写实跳绳到Q版的简化过程

写实的跳绳与Q版的跳绳从外观上来看有很大的不同，Q版比写实的■更为粗短一些，并且局部夸张放大。

部分进行简化，手柄的头尾部分弧度表现夸张

不同的体育道具的画法

❶ 首先画出球棒大致的几何形态。

❷ 根据几何形态绘制出球棒的外轮廓。

❸ 在轮廓的基础上添加适当的细节。

❶ 首先，绘制出球拍及球的几何形态。

❷ 在几何形态的基础上，勾出球拍的外轮廓。

❸ 为球拍适当添加细节的结构。

❹ 进一步绘制球拍的细节和阴影。

6.■ 办公类道具

在工作中我们也会运用到各式各样的工具。例如收纳盒、签字笔、复印机、扫描仪、文件袋、工作牌、工作记事本等。Q版的办公类道具要结合有趣、可爱、实用的特点来进行绘制。

版收纳盒

Q版收纳盒的透视结构为一个立方体，外轮廓边均为直线形。

将多余的线条去掉，收纳盒的结构呈方形结构。

运用透视关系绘制办公类道具

首先参考水平线，绘制出一个立方的基座。

根据■座绘制出一个立方体来。

当立方体处于仰视视线时的两点透视图。

❸ 在立方体的内部绘制出一个道具。

绘制出来的道具和立方体有着一样的透视角度。

继续添加细节与阴影，完成绘制。

写实牛皮袋到Q版的简化过程

写实的牛皮袋与Q版的牛皮袋从外观上来看，写实的牛皮袋纸边更有棱角，Q版比写实的弧度更大，比较圆润。

不同的办公道具的画法

❶ 首先画出透明胶大致的几何形态。

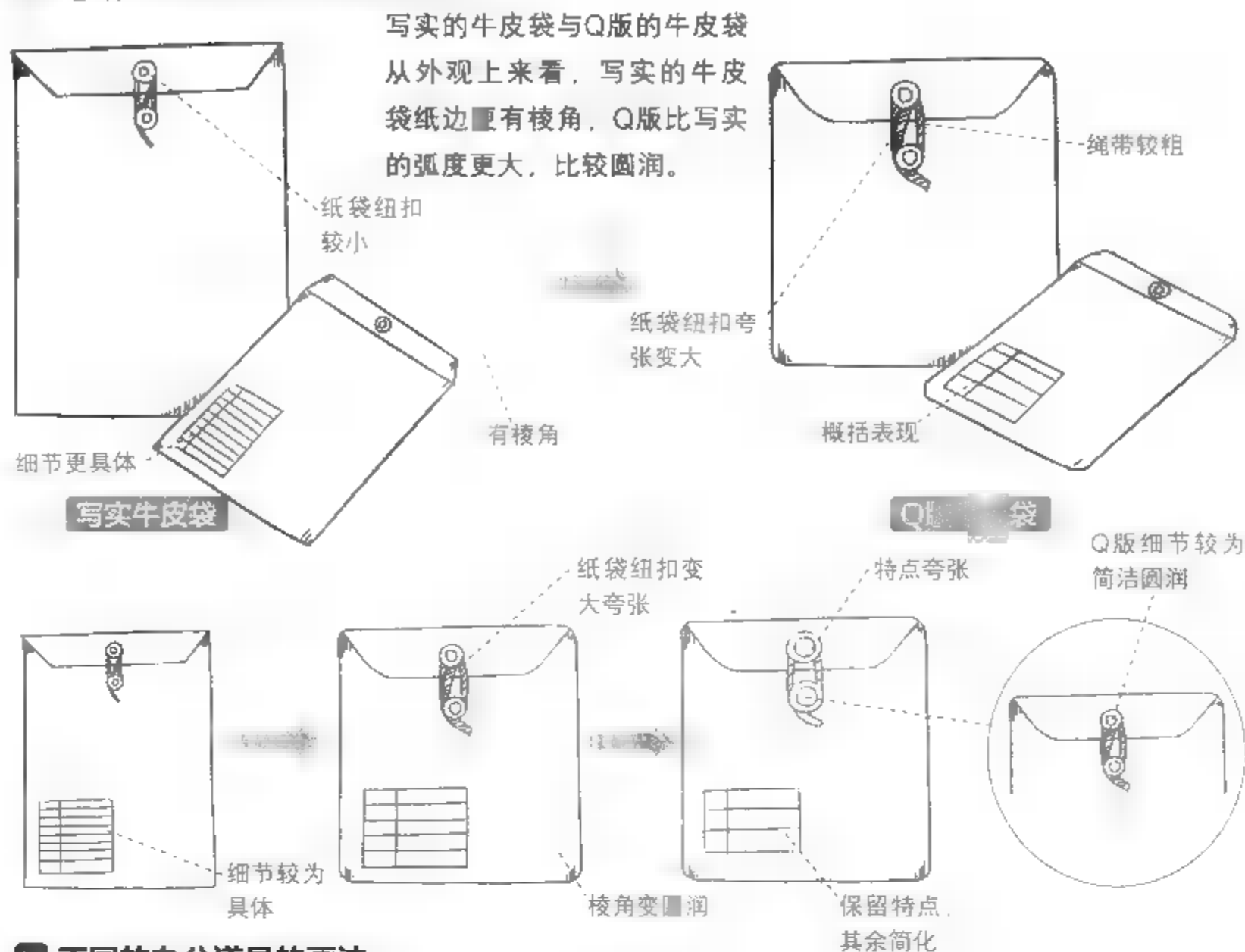
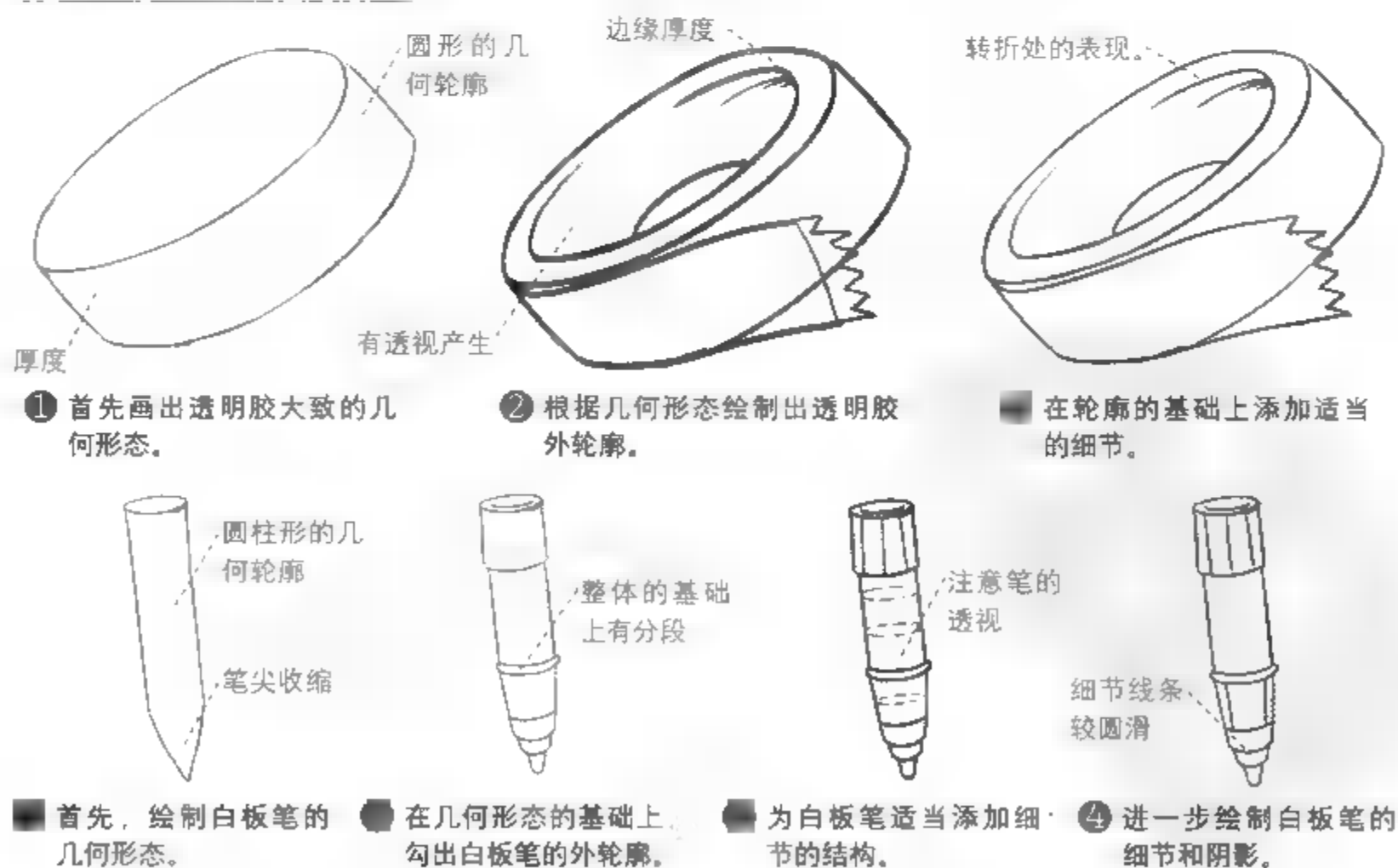
❷ 根据几何形态绘制出透明胶外轮廓。

❸ 在轮廓的基础上添加适当的细节。

❶ 首先，绘制白板笔的几何形态。

❷ 在几何形态的基础上，勾出白板笔的外轮廓。

❸ 为白板笔适当添加细节的结构。

❹ 进一步绘制白板笔的细节和阴影。

餐具类道具

餐具是指我们在日常饮食中所需要的工具。餐具包括碗、盘子、筷子、刀叉、勺子、杯子，茶壶、蛋糕托架等。做工精美的餐具甚至可以作为工艺品来收藏。下面就来学习用Q版的方式来绘制餐具类的道具吧。

茶杯和托盘

Q版的茶杯是一个半圆的结构，杯口透视呈椭圆形，托盘透视在方形基础上也有近大远小。

将多余的线条去掉，杯身和杯耳呈半圆的弧形，茶盘呈椭圆形。

运用透视关系绘制餐具类道具

❶ 首先参考水平线，绘制出一个立方的基座。

❷ 根据基座绘制出一个立方体来。

当立方体处于仰视视线时的两点透视图。

❸ 在立方体内部绘制出一个酒盏来。

❹ 绘制出来的酒盏应该和立方体的透视角度相同，均为俯视。

❺ 继续添加阴影与细节，完成绘制。

写实蛋糕托盘到Q版的简化过程

写实的蛋糕托盘较为高长，托架较细，是比较具体的线条，Q版的托盘外形更加圆润，线条较为简洁，有特点的结构比较突出。

写实蛋糕托盘

Q版蛋糕托盘

不同的餐具类道具的画法

1 首先，绘制出碗大致的几何形态。

2 根据几何形态绘制出碗的外轮廓。

3 在轮廓的基础上添加适当的细节。

1 首先，绘制出叉子的几何形态。

2 在几何形态的基础上，勾出叉子的大致外轮廓。

3 为叉子适当添加细节的结构。

4 去掉辅助线，进一步绘制叉子的细节和阴影。

6.1 家具类道具

家具类道具包括床、沙发、柜子、茶几、桌子等，是家中必备的道具。写实的家具都给人一种高大、结实的感觉。因此我们在把家具画成Q版的时候，也要保留这些特点。

Q版书柜

Q版的书柜是一个立方体的整体形态，书柜有纵深感，有近大远小的立方体透视。

将多余的线条去掉后，书柜的简化形态为空心的立方体。

运用透视关系绘制办公类道具

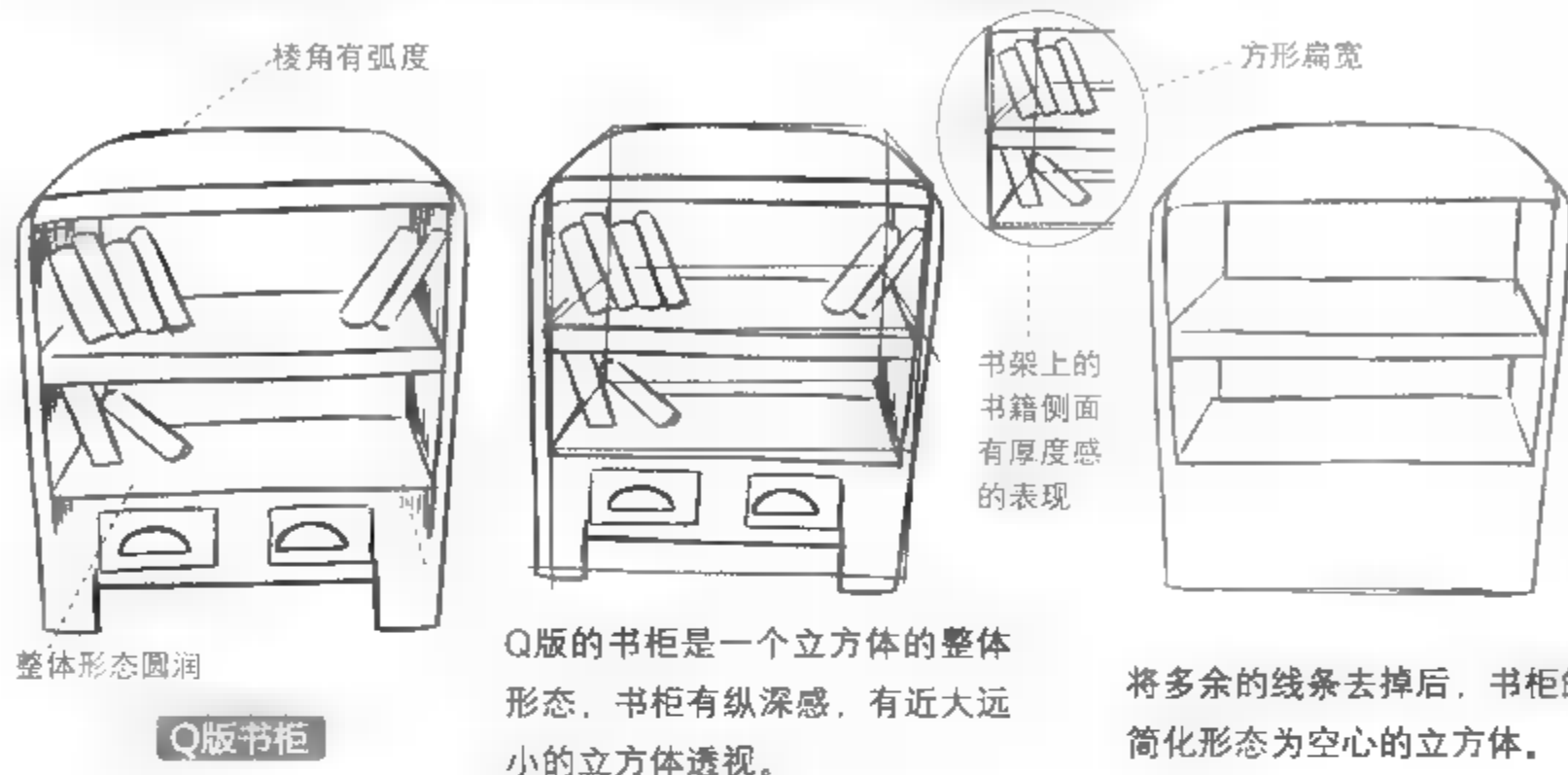
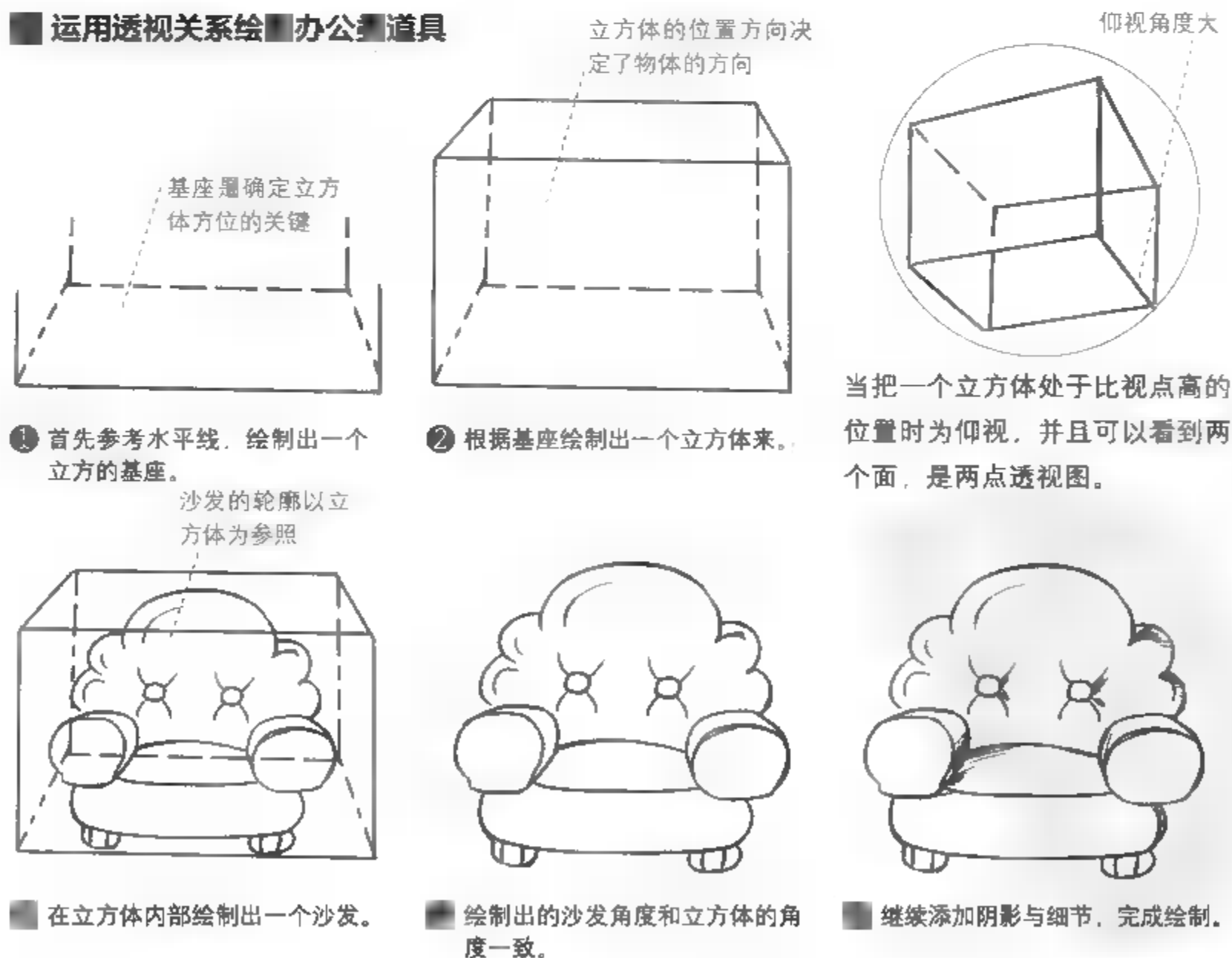
❶ 首先参考水平线，绘制出一个立方的基座。

❷ 根据基座绘制出一个立方体来。

当把一个立方体处于比视点高的位置时为仰视，并且可以看到两个面，是两点透视图。

❸ 在立方体内部绘制出一个沙发。

❹ 绘制出的沙发角度和立方体的角度一致。

❺ 继续添加阴影与细节，完成绘制。

写实单人床到Q版的简化过程

写实单人床外形较具体，没有过多的夸张表现，床单褶皱较多，Q版单人床的绘制较简化，褶皱减少，只保留主体特征，体现出蓬松圆润的感觉。

不同的家具和道具的画法

❶ 首先画出座椅大致的几何形态。

❷ 根据几何形态绘制出座椅的外轮廓。

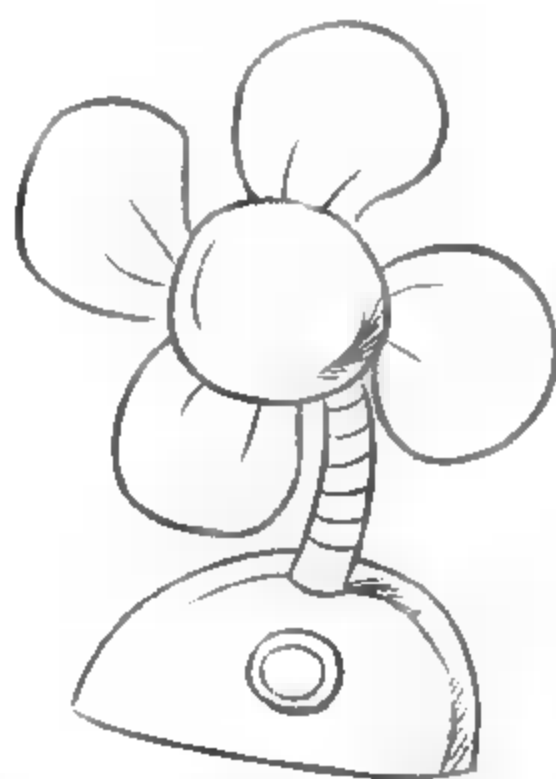
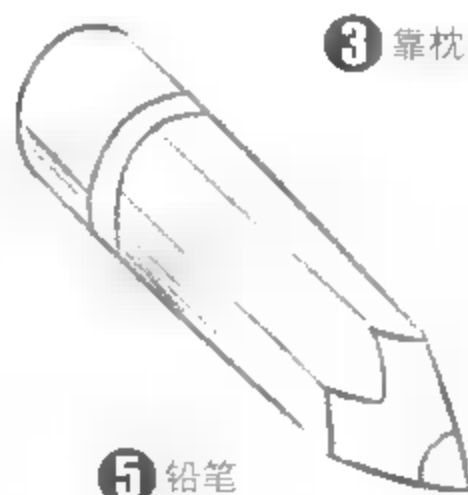
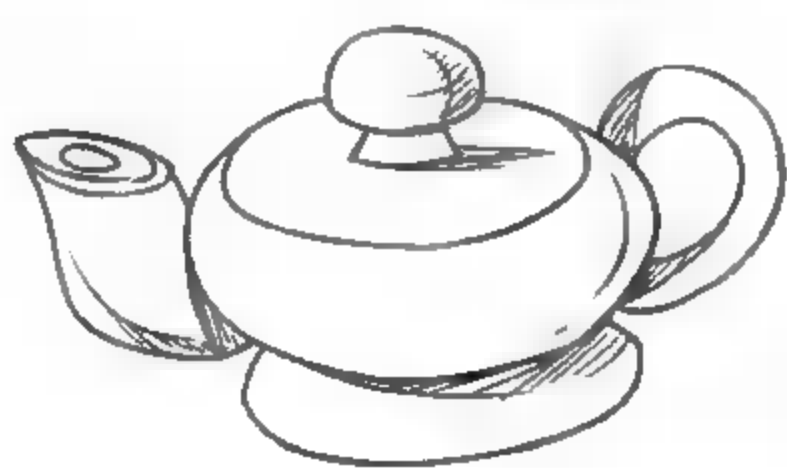
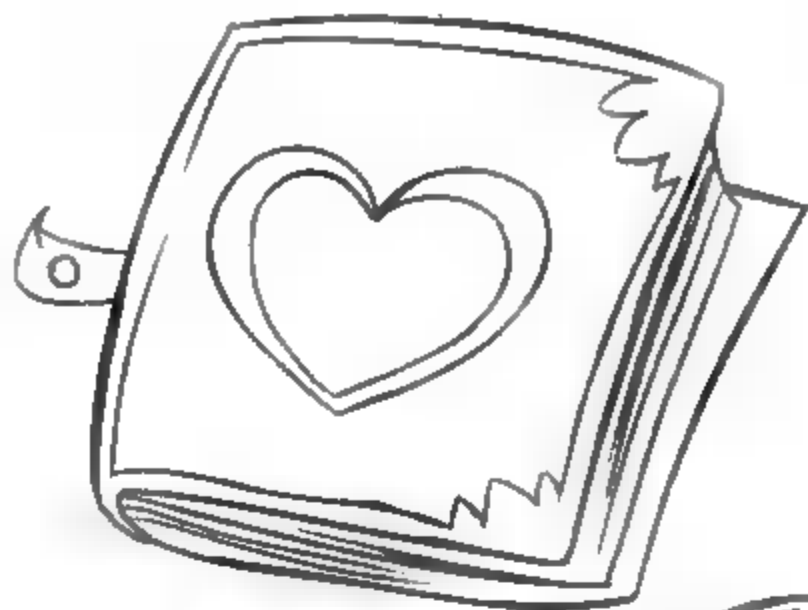
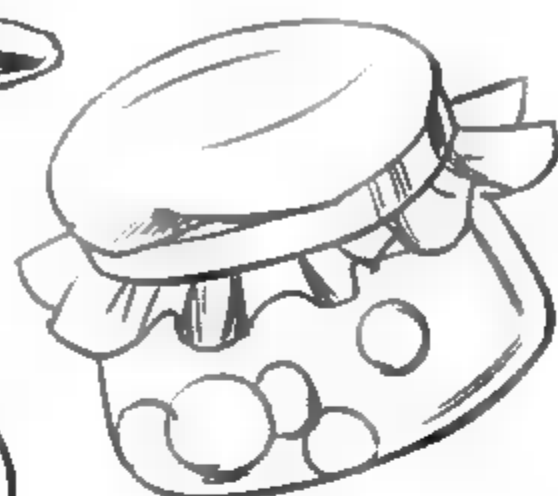
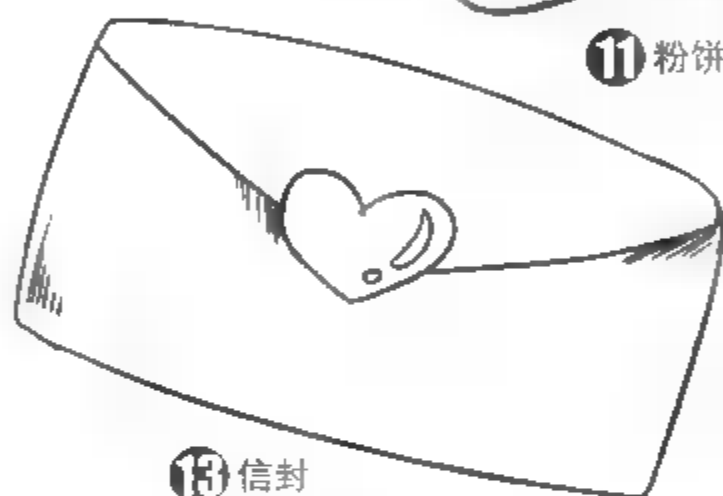
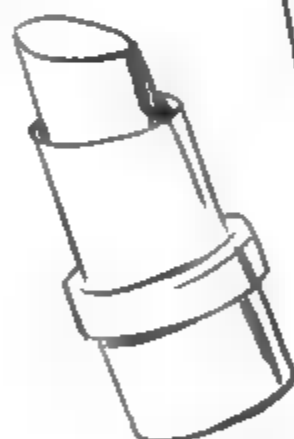
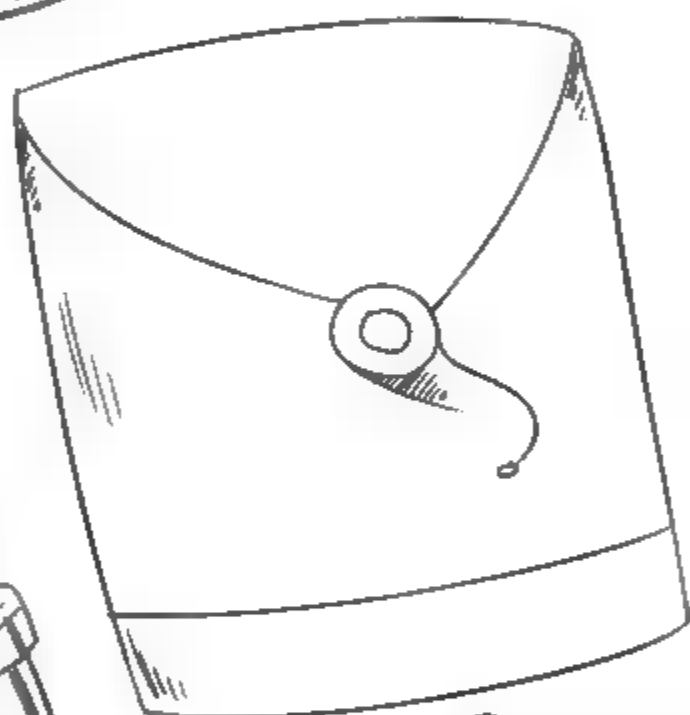
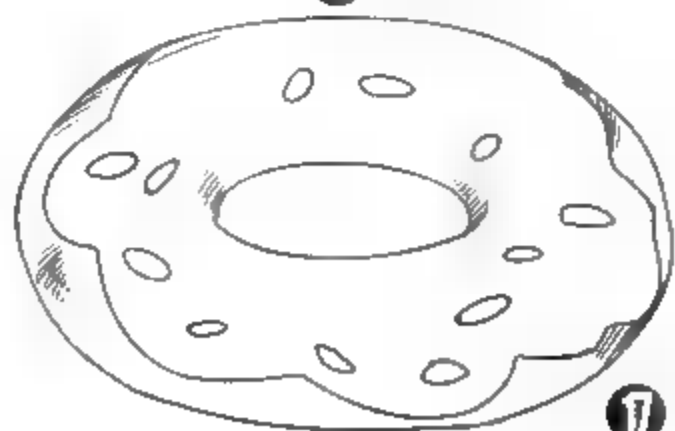
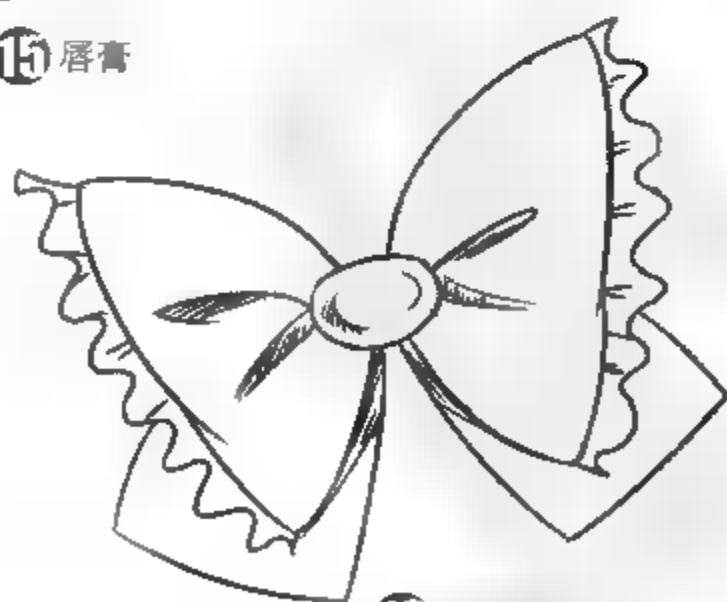
❸ 在轮廓的基础上添加适当的细节。

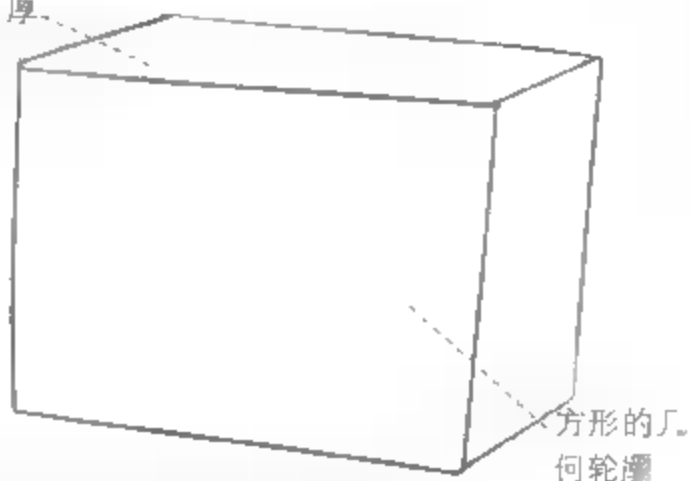
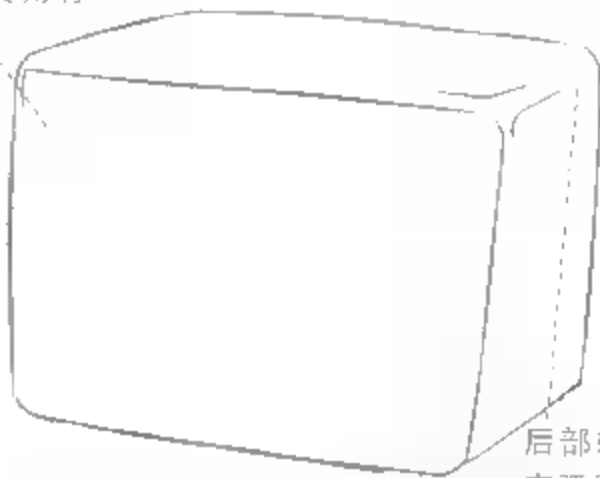
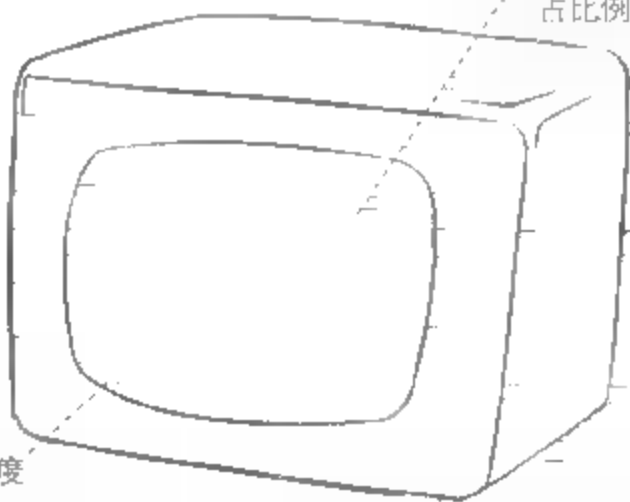
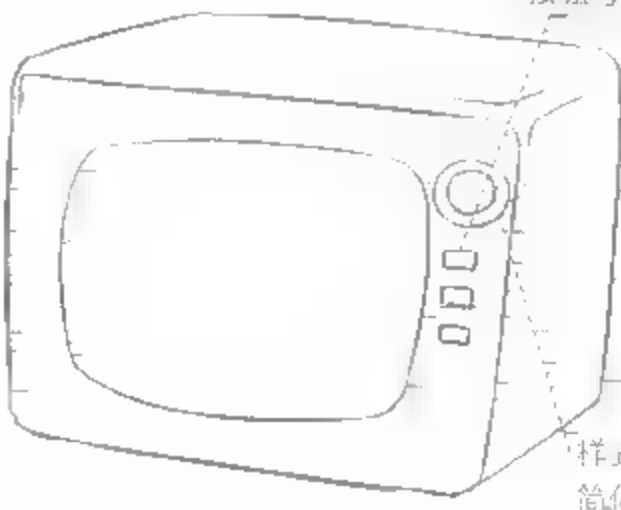
❶ 首先，绘制出镜子的几何形态。

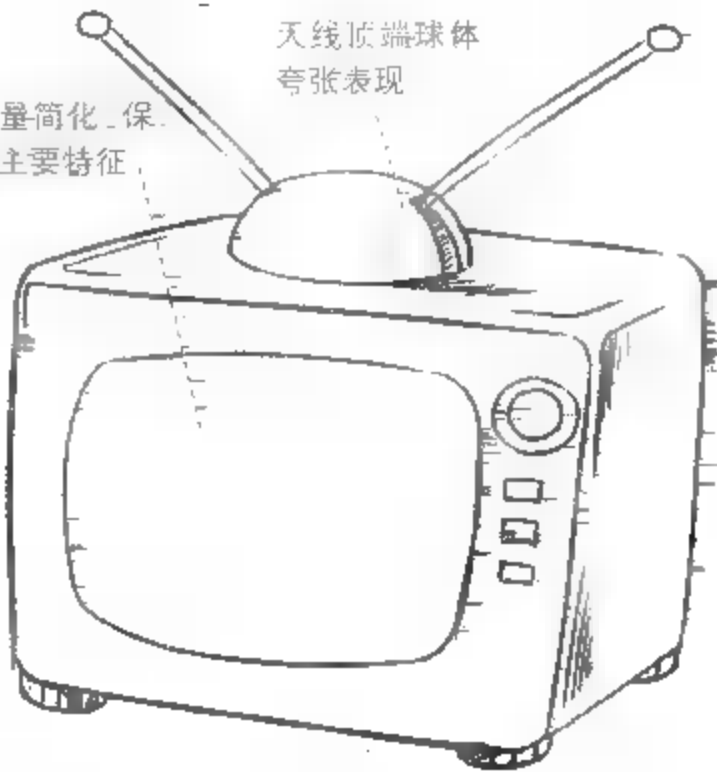
❷ 在几何形态的基础上，勾出叉子的大致外轮廓。

❸ 为镜子适当添加细节的结构。

❹ 去掉辅助线，进一步绘制镜子的细节和阴影。

各种可爱的Q版道具

9 记事本
10 酒杯
11 粉饼
12 糖罐
13 信封
14 戒指
15 唇膏
16 文件夹
17 甜甜圈
18 蝴蝶结

特训练习

绘制Q版复古电视机

❶ 首先绘制出电视机大致的外形轮廓。

❷ 在大致轮廓的基础上绘制出电视机的整体外形。

❸ 添加出电视机主体特征，将前方的屏幕绘制出来。

❹ 进一步绘制出电视机的主要部件以及按钮。

❺ 添加电视机上部的天线底座以及天线。

❻ 去掉辅助线，添加细节以及阴影。

06.2 Q版个性道具

除了上面所讲的常见的Q版道具之外，生活中还有各式各样有趣的道具。例如娱乐类、电子类、交通类、武器类和奇幻类等。可以根据不同的种类赋予道具生命力，让这些道具也充满生命力。

技术专栏

道具也可以有自己的个性

如何让Q版道具拥有自己的个性，最重要的就是赋予道具的形象。用拟人化的方式表现Q版的道具，让他们也拥有不同的情感，就能将Q版道具的个性体现出来。

对颜料的外形进行观察，整体呈浑圆的圆柱形，可以将它想象成为一个身材有点敦实，脾气比较火爆的外向性格人物，人物的五官表情可以情绪稍显愤怒，姿态夸张。

眉毛上扬，体现出愤怒情绪

叉腰状态

脚分得较开，表现出性格的张扬感

Q版拟人颜料

将颜料的形态拟人化，可以赋予它更为生动可爱的形象，在Q版的表现上会有进一步的要求，不仅外形轮廓要圆润饱满，与之相应的五官也要与物品有协调的互动感觉。

❶ 先概括地画出颜料管的结构。

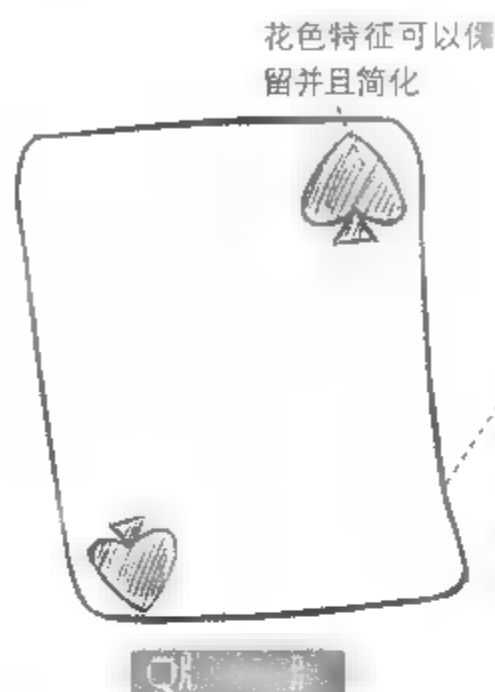
❷ 绘制出它的外轮廓及相应的细节。

❸ 为其添加五官以及带有情绪和动作的姿势。

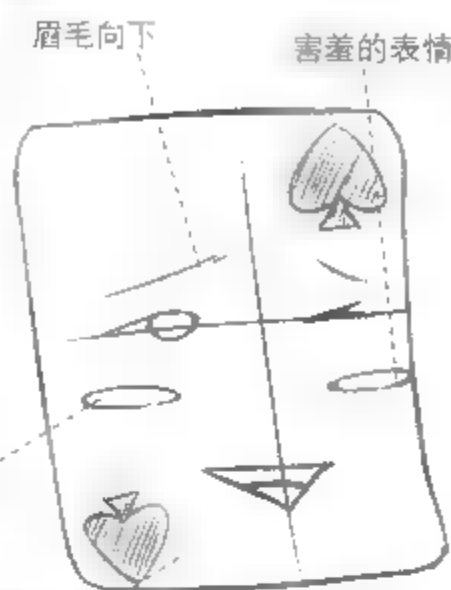
❹ 进一步绘制它的细节，对五官情绪进行刻画。

❺ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

6.2.1 娱乐类道具

娱乐类道具是指人们进行娱乐活动的时候，用来游戏或作为辅助性用途的工具。例如各种桌上游戏所用的棋牌、派对气球、面具、飞镖、溜溜球等娱乐活动所需的物品。下面就来学习Q版娱乐类道具的画法吧。

花色特征可以保留并且简化

扑克牌的外形是偏扁的纸片状态，可以将五官的位置安排到牌面上，与扑克牌上简化后的花色相呼应，绘制一个比较女性化的表情较为协调。

扑克牌边缘可以稍有弧度，较为生动，避免呆板

运用拟人法绘制娱乐类道具

❶ 绘制出主要的形态结构，尽量概括些。

❷ 绘制出它的外轮廓及相应的细节。

❸ 为其添加五官以及带有害羞的表情。

❹ 进一步绘制它的细节，以及五官情绪的刻画。

❺ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

为扑克牌添加肢体，与主体及表情要协调搭配，使形象更为生动。

写实气球到Q版拟人的简化过程

从写实到Q版拟人的气球跨度较大，写实的气球整体呈椭圆形态，线绳较细密，拟人的气球外形呈圆形，较为圆润饱满，表情搭配与外形协调。

写实气球

不同的娱乐类道具的画法

❶ 勾出主要的形态轮廓。
❷ 为其添加五官以及带有情绪的表情。
❸ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

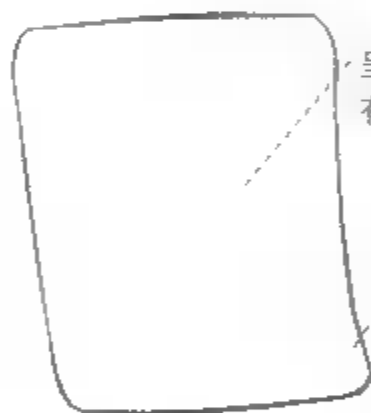
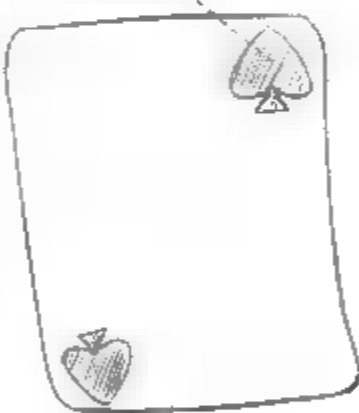
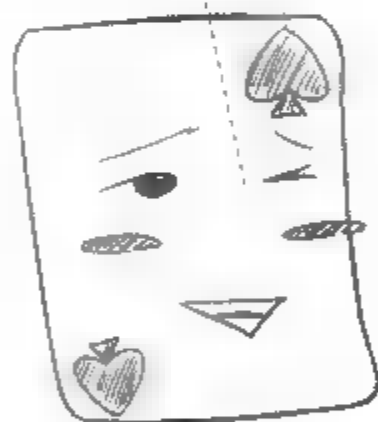
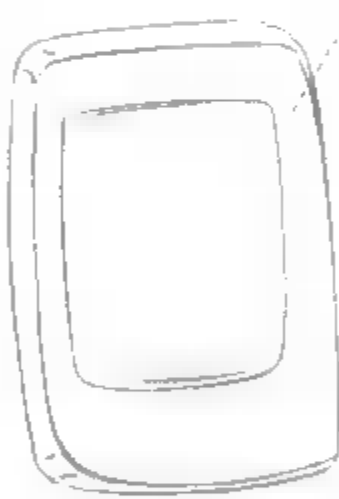
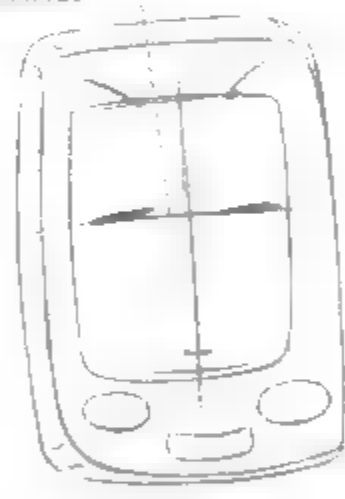
❶ 勾出它的形态结构，尽量概括。
❷ 绘制出它的外轮廓及相应的细节。
❸ 进一步绘制它的细节以及五官情绪的刻画。
❹ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

随着社会的发展，电子类产品层出不穷，成为新型世界的主导产品。而作为人们生活中的工具和帮手，电子类产品也有着举足轻重的地位。接下来，就来学习Q版的电子类道具的绘制方法吧。

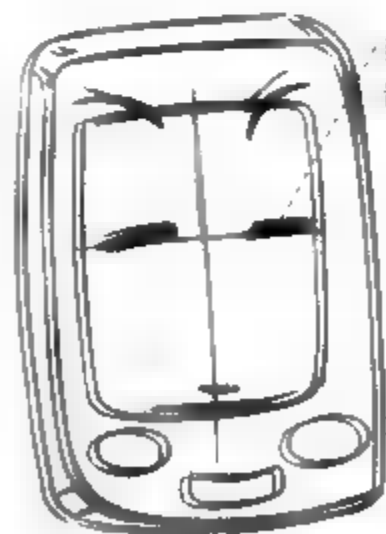
Q版手机

Q版手机外形圆润，屏幕面积比较大，像脸部轮廓，拟人后的形象更加憨厚可爱，与宽大的外形相协调，适合匹配表情柔和的角色。

Q版拟人手机

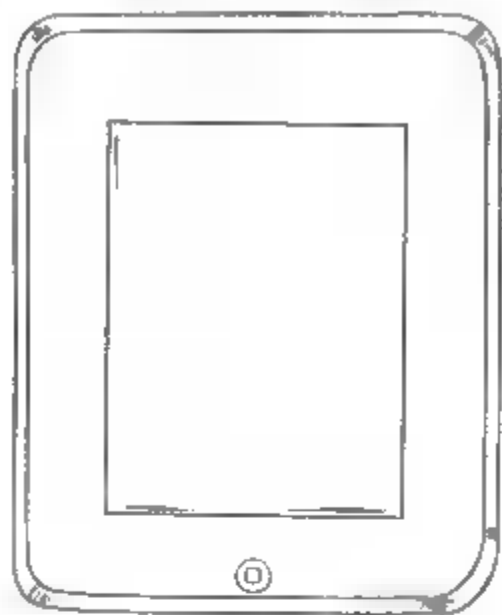
拟人法绘制电子类道具

① 勾出手机主要的形态结构，尽量概括。

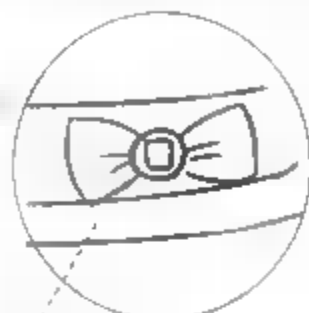
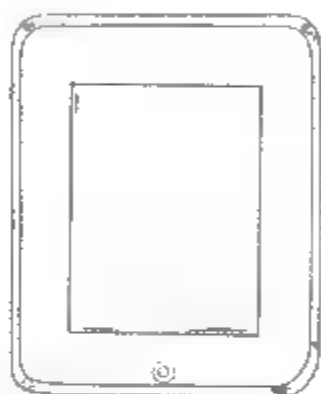
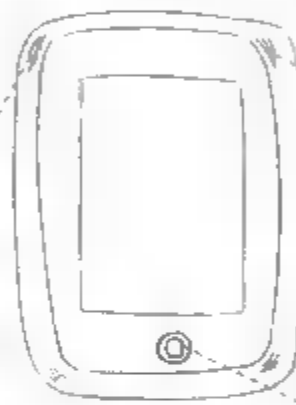
② 绘制出它的外轮廓及相应的细节。

③ 为其添加五官以及带有情绪的表情。

④ 进一步绘制它的细节，以及五官情绪的刻画。

⑤ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

表情憨厚、呆呆的感觉，脚下动作的不协调与形象很符合。

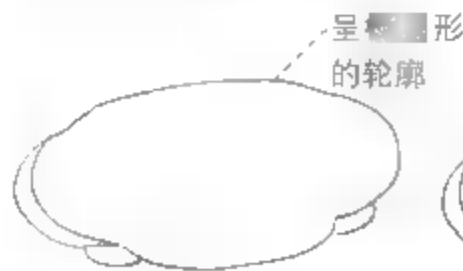
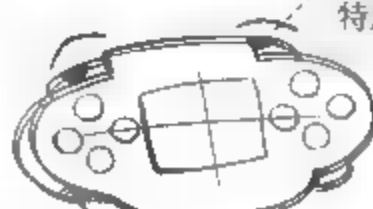
写实平板电脑到Q版拟人的简化过程

写实平板电脑

平板电脑的外形方正、简单，并且具有智能性的特点，可以将之拟人化为一个比较有头脑并且有幽默感的绅士形象，配以有特点的饰品来强调这点。

Q版拟人平板电脑

不同的电子类道具的画法

勾出主要的形态轮廓。

为其添加五官以及带有情绪的表情。

去掉辅助线，添加适当的阴影。

① 勾出主要形态结构，尽量概括。

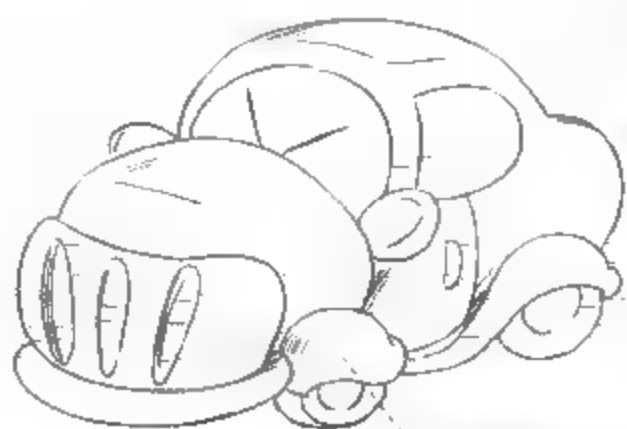
② 绘制出它的外轮廓及相应的细节。

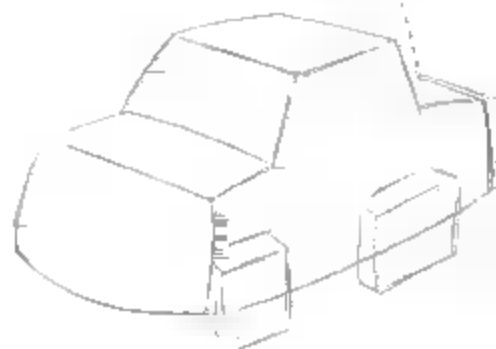
③ 进一步绘制它的细节，以及五官情绪的刻画。

④ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

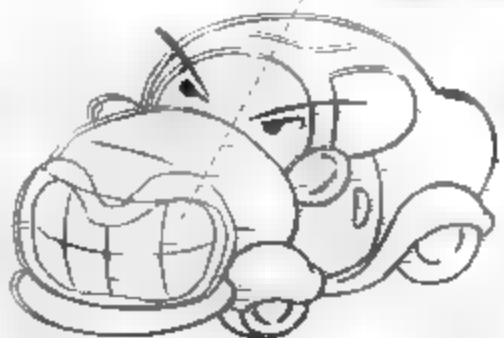
6.2.3 交通类道具

交通工具是现代人生活中不可缺少的一部分。随着时代的变化和科学技术的进步，交通工具越来越多，给每个人的生活都带来了极大的方便。陆地上的汽车、海洋里的轮船、天空中的飞机等都大大缩短了人与人之间交往的距离。而火箭和宇宙飞船的发明，使人类探索另一个星球的理想成为了现实。

Q版汽车圆润的外观与夸张的前部结构使其有一种霸气的诙谐感，将前部特征拟人后形成的脸部生动而形象。

Q版汽车

运用拟人法绘制Q版交通类道具

① 勾出汽车主要的形态结构，尽量概括。

② 绘制出它的外轮廓及相应的细节。

③ 突出其外部特征，要在主体上进行添加。

④ 进一步绘制它的细节，以及五官情绪的刻画。

⑤ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

愤怒的表情，可以用较为粗暴的字体语言或者道具来强调感觉。

写实气球到Q版拟人的简化过程

轮船的外形非常巨大，可以将之想象成一个有肉感的人物，饱满的船头就是人物的额头，头部巨大。

不同的交通■道具的画法

❶ 勾出主要的形态轮廓。

❷ 为其添加五官以及带有情绪的表情。

❸ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

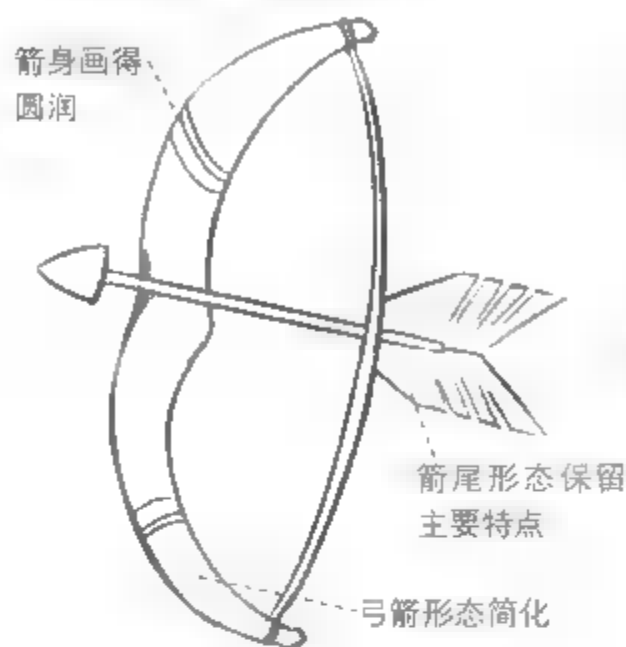
❶ 勾出主要的形态结构，尽量概括。

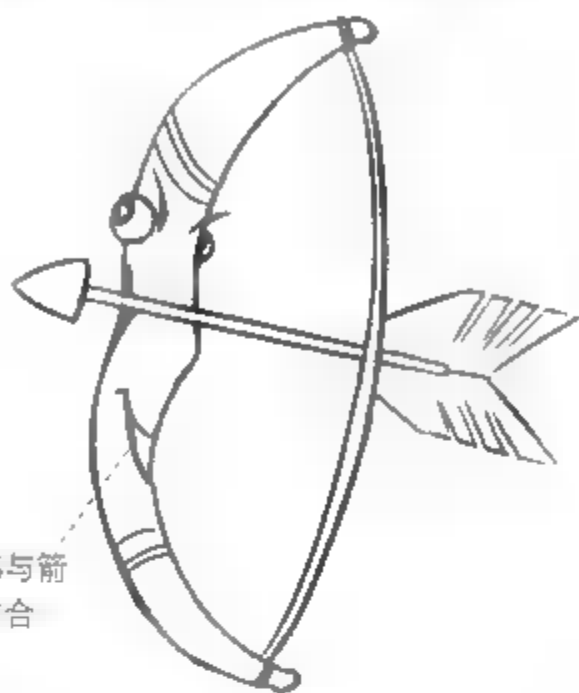
❷ 绘制出它的外轮廓及相应的细节。

❸ 进一步绘制它的细节，以及五官情绪的刻画。

❹ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

6.2.4 武器类道具

武器，又称为兵器，是用于攻击的工具，也因此被用来威慑和防御。任何可造成伤害的事物都可称为武器。只要用于攻击，武器可以是一根简单的木棒，也可以是一枚核弹头。现在，就一起来学习绘制个性化的Q版武器类道具吧。

弓箭

弓箭弯月状的形态与之相对应的是一个侧面的人物脸部，尖细的下巴与坏笑的表情比较搭配，加之弓箭的尖利更能使形象生动具体。

Q版拟人弓箭

运用拟人法绘制Q版武器类道具

❶ 勾出手枪主要的形态结构，尽量概括。

❷ 绘制出它的外轮廓及相应的细节。

❸ 突出其外部特征，要在主体上进行添加。

❹ 进一步绘制它的细节，以及五官情绪的刻画。

❺ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

把机枪看做头部，沉重的形象可以用一个托举的动作来表现。

写实手榴弹到Q版拟人的简化过程

手榴弹的外形呈柱状结构，头部是圆柱形的，将它想象成拟人后的头部，根据手榴弹爆炸的特点，将人物绘制成一个有点神经质的人，表情较为夸张。

整体夸张有弧度感，外形饱满

表情与其特性相协调

细节与主体上下呼应

不同的武器和道具的画法

❶ 勾出主要的形态轮廓。

❷ 为其添加五官以及带有情绪的表情。

❸ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

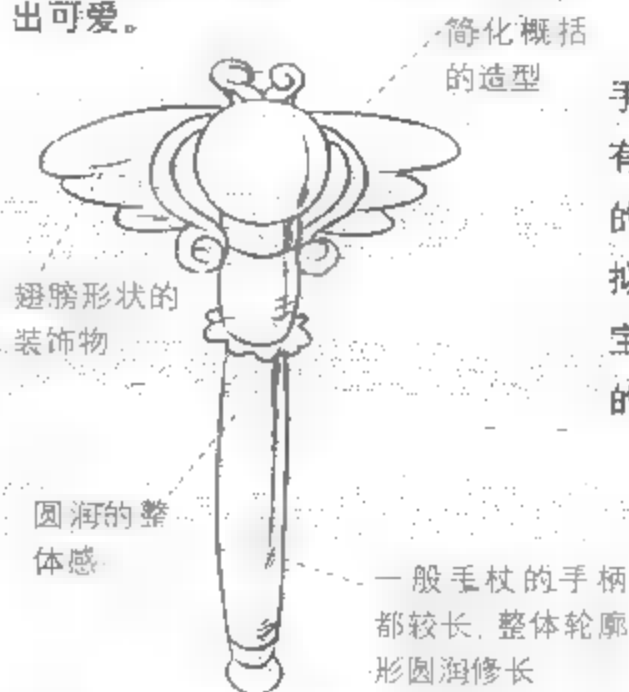
❶ 勾出主要的形态结构，尽量概括。

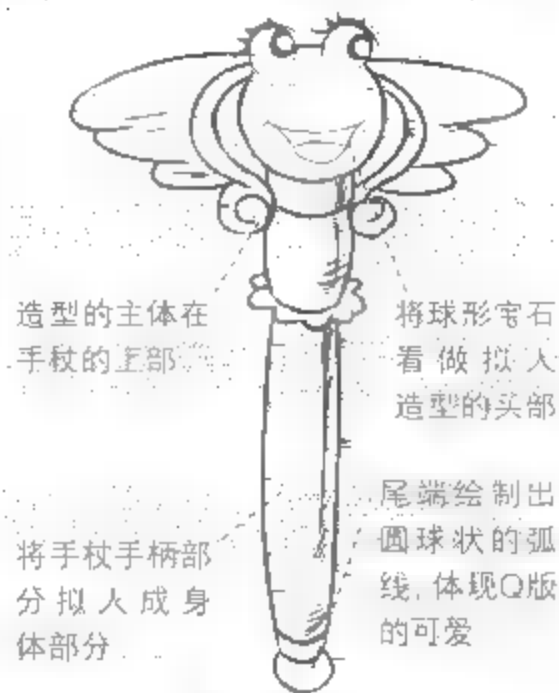
❷ 绘制出它的外轮廓及相应的细节。

❸ 进一步绘制它的细节以及带有情绪的表情。

❹ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

[illegible]

在Q版的奇幻故事中，角色通常会运用大量道具来施展魔力和法术。例如魔杖、[illegible]法扫帚、神灯、魔法毯、魔镜、水晶球、[illegible]戒等，都是常用的奇幻类道具。用Q版来表现此类道具，[illegible]秘中[illegible]出可爱。

Q版手杖

手杖的造型集中在顶部，有翅膀造型的形态与球形的宝石结合，将它想象成拟人造型的头部，由顶部宝石的纹路变形成为眼睛的形态。

[illegible]手杖

运用拟人法绘制Q版奇幻类道具

❶ 勾出手杖主要的形态结构，尽量概括。

❷ 绘制出它的外轮廓及相应的细节。

❸ 突出其外部特征，要在主体上进行添加。

❹ 进一步绘制它的细节，以及五官情绪的刻画。

❺ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

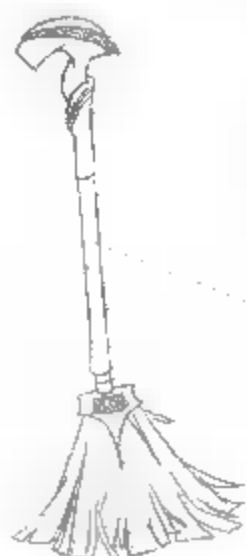
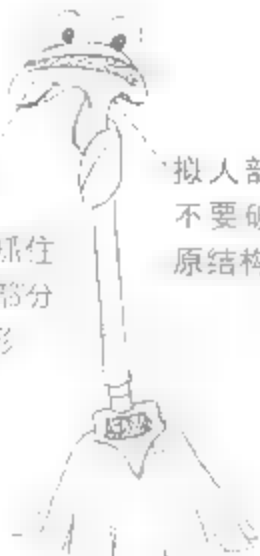
❻ 拟人的魔法手杖绘制完成，再在手杖上方位置添加手臂的形态。

写实魔法扫帚到Q版拟人的简化过程

写实魔法扫帚

魔法扫帚的形态上大下小，上部的手柄上有突起的装饰以及花纹，将之想象成拟人造型的头部，将扫帚杆想象成颈部，由写实的细长形变得粗短圆润，与之相连的下部想象成裙裤。

Q版拟人魔法扫帚

拟人要抓住其特征部分进行变形

拟人部分不要破坏原结构

不同的奇幻类道具的画法

❶ 勾出茶壶主要的形态轮廓。

❷ 为其添加五官以及带有情绪的表情。

❸ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

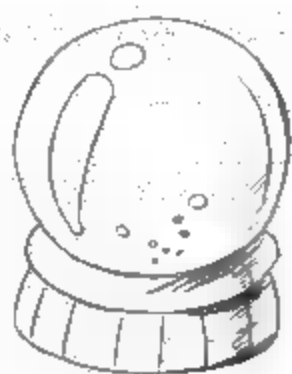
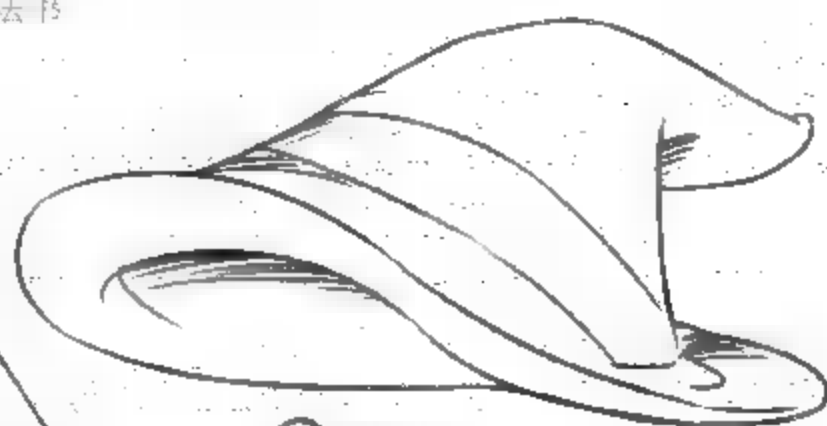
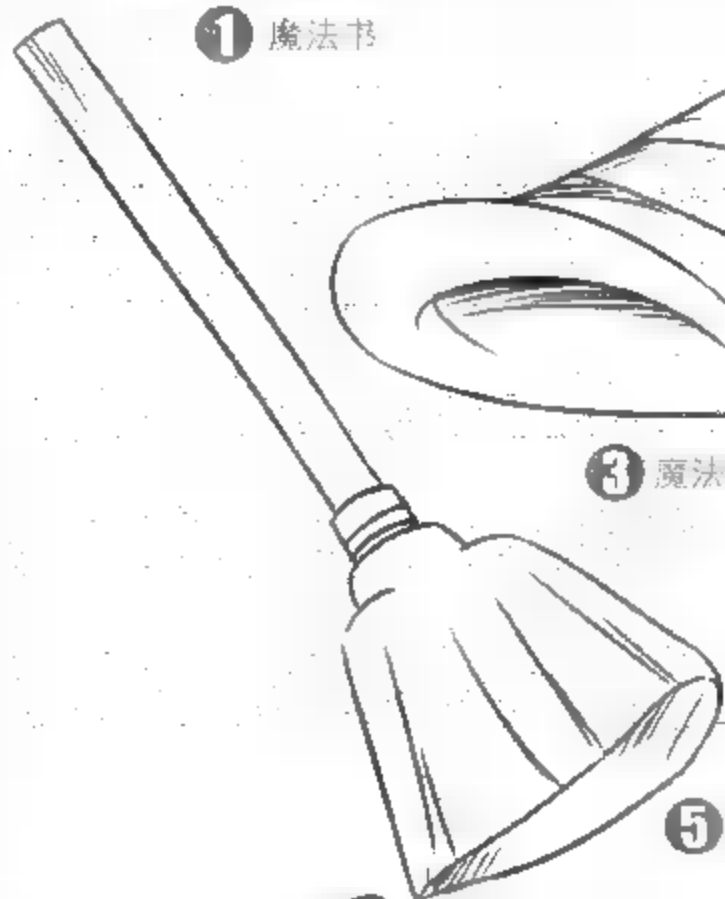
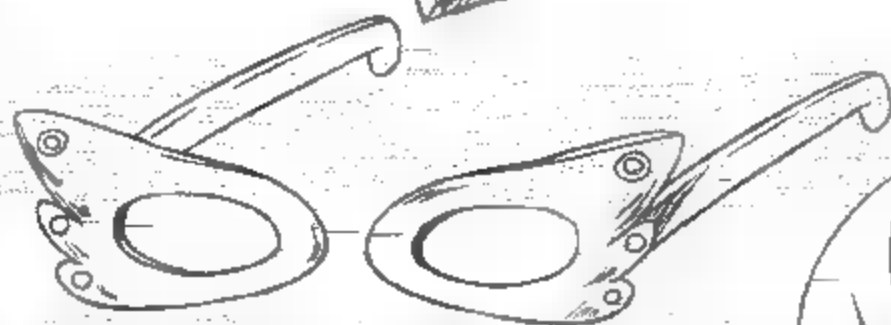
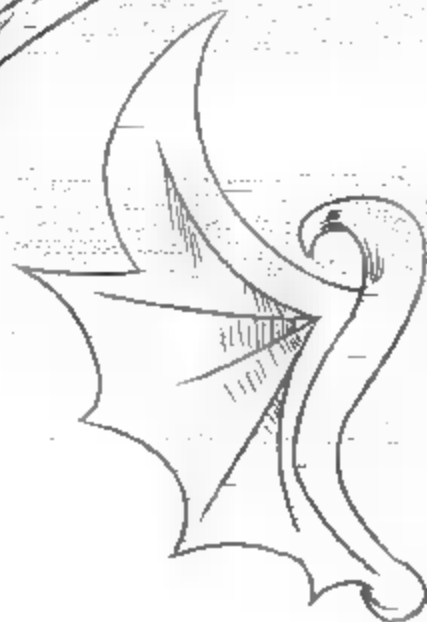
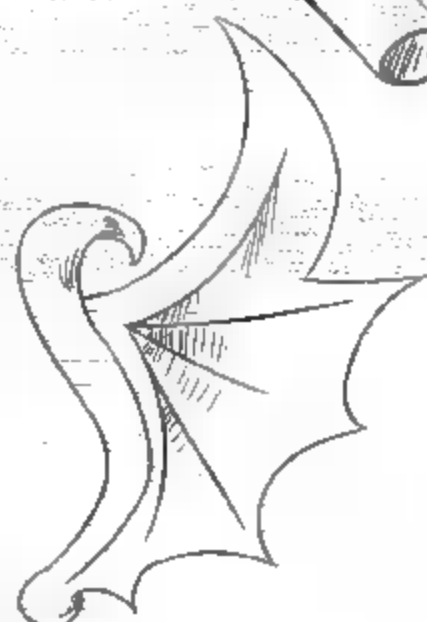
❶ 勾出飞毯主要的形态结构，尽量概括。

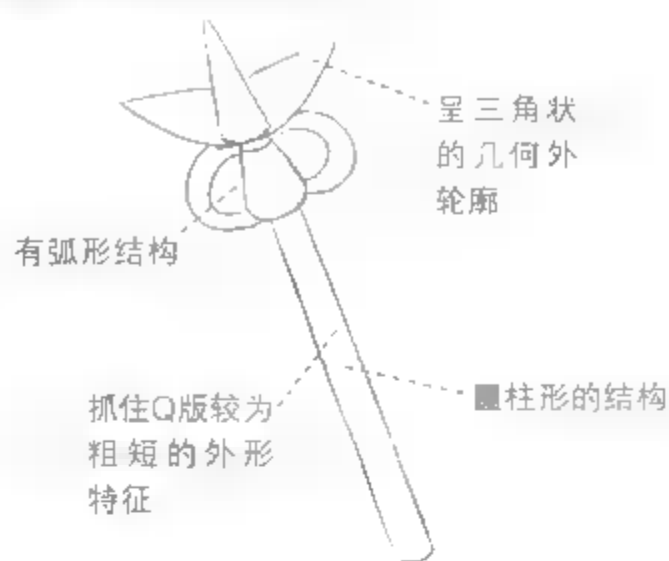
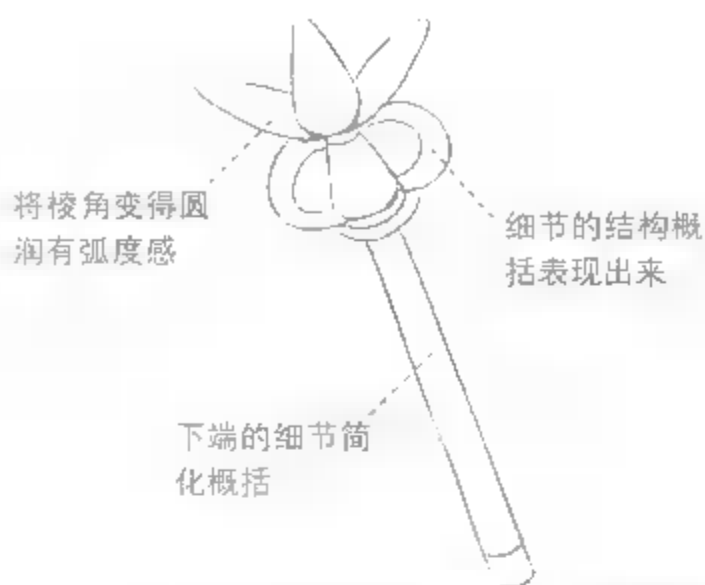
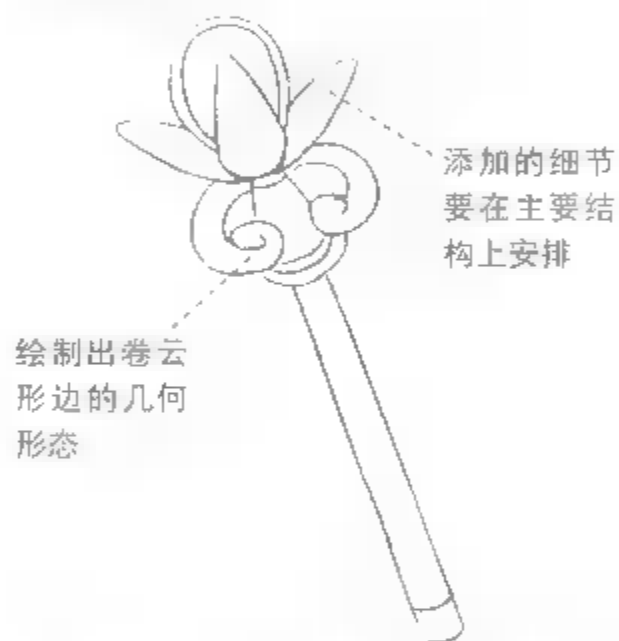
❷ 绘制出它的外轮廓及相应的细节。

❸ 进一步绘制它的细节以及五官情绪的刻画。

❹ 去掉辅助线，添加适当的阴影。

实例展示 Examples Show

各种神奇有趣的Q版道具

■特训练习

绘制Q版魔法手杖

■ 首先绘制出手杖的大致外轮廓，尽量简化。

❷ 在几何外轮廓的基础上绘制出具Q■特征的简洁外形。

■ 抓住外形特点，进一步绘制主体的外轮廓。

❹ ■完成外形的基础上绘制出手杖的细节。

❺ 对手杖的各部分进行勾画与完善。

● 去掉辅助线，进一步添加其细节与阴影。

第7章

Q版动物的特点及表现方法

07.1 陆生类

陆生动物的体型通常较大，多为哺乳类动物。马、鹿、狮、豹等都是常见的陆生动物，其身体结构特征却并不一致。在绘制Q版的陆生类动物时，可通过简化它们皮毛的细节来突出可爱的特征。

技术详

Q版陆生类动物的特点

陆生动物的种类繁多，造型各有不同，但只要我们掌握了其造型基础，就能融会贯通，画出不同的动物。下面就一起来学习Q版陆生类动物的特点吧。

借助几何体描绘陆生动物

现在我们来绘制一个简单的Q版猫咪，它的身体上有猫咪所有应该具有的特征，但是比较简化，所以都可以用几何体来表示。

Q版猫咪

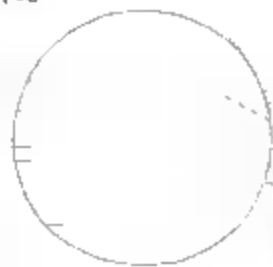
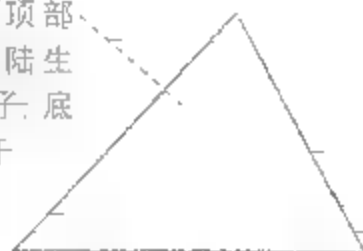
猫咪的耳朵是尖尖的三角形

Q版猫咪的几何组成很简单，只有普通的圆、三角和矩形。

猫咪的身体是可爱的三角形

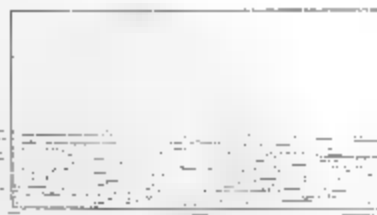
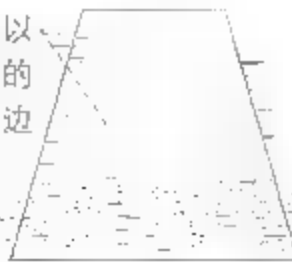
几何体构成

绘制陆生动物的基本图形

绘制动物的基本结构用的是简单的几何体，通过不同几何体的组合，几乎所有的动物都可以绘制出来。

圆形

最常用的圆形，可以用来绘制猫咪的头部、狗的躯干等。

正方形可以用来绘制狗的四肢、猫咪的头部等。

三角形一般用来表现猫的耳朵和坐着的狗狗的腿部。

形

矩形也十分常见，一般用来绘制猫咪的腿部和小狗的腿部。

梯

梯形一般用来绘制坐着的猫咪的躯干和狗的耳朵等。

半圆形

半圆形可以用来绘制大熊猫的耳朵和猫咪睡着时的身体等。

几何体的组合

Q版小狗

Q版小狗的头部由圆圈和椭圆组成，身体是正常姿态，由椭圆和矩形组成。

Q版猫咪

Q版猫咪的头部由圆圈和三角组成，身体是坐姿，由梯形和三角组成。

用几何体绘制动物的步骤

❶ 首先绘制一个正圆表示头部，一个椭圆表示身体，在头部的正圆下面绘制一个椭圆来表示嘴巴。

❷ 在身体上面用矩形来表示狗的四条腿。

❸ 用椭圆表示耳朵，用三角表示尾巴，完成结构的绘制。

❹ 根据结构绘制出草稿。

❺ 根据草稿进行描线。

❻ 擦掉草稿，就可以看到小狗的成图啦！

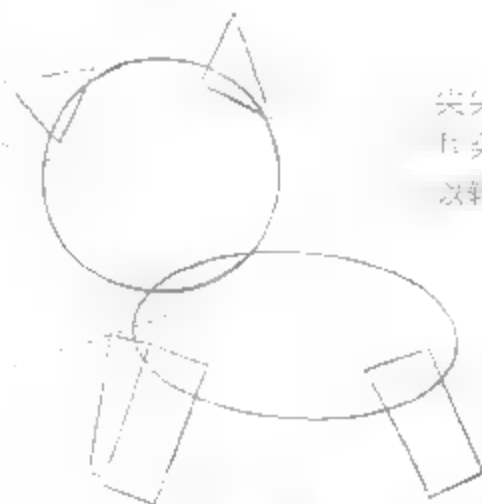
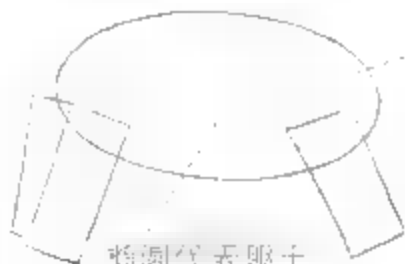
7.1.1 猫

猫是全世界家庭中极为广泛的宠物。猫科包括大、中型兽类，是哺乳纲食肉目的一科。头圆、面部短，前肢五趾，后肢四趾，趾端具锐利而弯曲的爪，爪能伸缩，趾行性。以伏击的方式猎捕其他动物，大多能攀缘上树。

写实的猫咪四肢修长，看起来矫健真实。

弱化毛发和关节，变大头部和双眼。

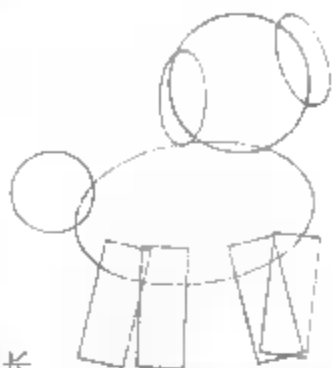
Q版猫咪的毛发感没有了，身体变小、眼睛变大，没有了真实感，但却十分可爱。

Q版猫咪的头部很简单，就是圆圆的脑袋和三角形的耳朵的组合。

Q版猫咪侧面的头部要突出鼻尖和耳朵。

Q版猫咪的细节变化

由写实猫咪变成Q版猫咪，身体的毛发感没有了，四肢也变短了。

7.1.2 狗

狗也称为"犬"，是由早期人类从灰狼驯化而来，是人类最早驯化的动物。狗是人类最忠实的朋友，下面就一起学习Q版狗的画法吧。

写实的小狗头部是很小的，脸也比较长。

弱化毛发和关节，变大头部和双眼。

Q版小狗身体没有毛发感，身材圆润简单，眼睛变得很大。

Q版小狗的耳朵一般是圆形的，像面饼一样挂在头顶两侧。

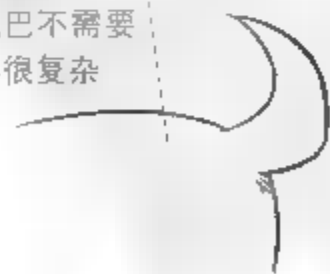
Q版小狗侧面的头部要突出鼻尖和耳朵。

版小狗身体结构

Q版小狗的细节变化

忽略尾巴上的毛。

简化形状。

写实小狗的尾巴卷曲，软软的毛发非常多。

Q版小狗的尾巴短小简单，没有什么毛发感。

7.1.3 大熊猫

大熊猫是世界上最珍贵的动物之一，数量十分稀少，属于国家一级保护动物。因为体色黑白相间，体型圆滚滚，看起来憨态可掬，深受人们的喜爱。

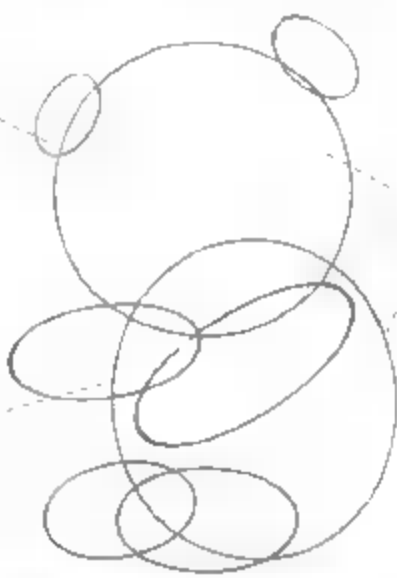
写实的大熊猫身体很大，看起来很有分量。

弱化毛发和关节，变大头部和双眼。

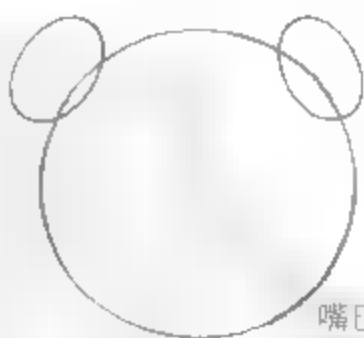
Q版大熊猫的身体要画得非常的小，脑袋完全变成了圆球，脸部的五官也被简化了。

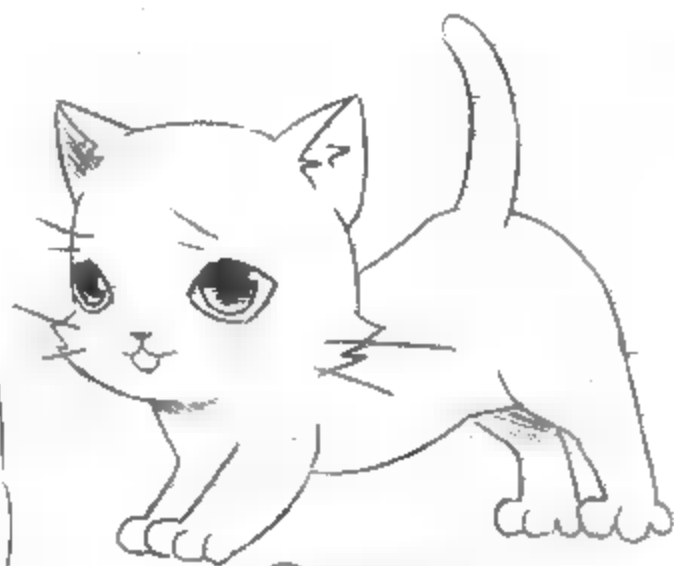
Q版大熊猫身体所有部分都是圆的，看起来圆滚滚，很讨人喜欢。

圆形代表熊猫的头部，两边的小圆代表耳朵

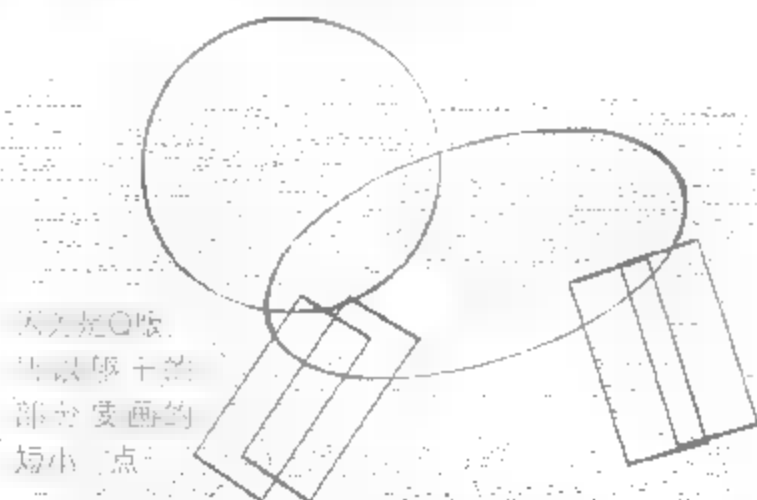
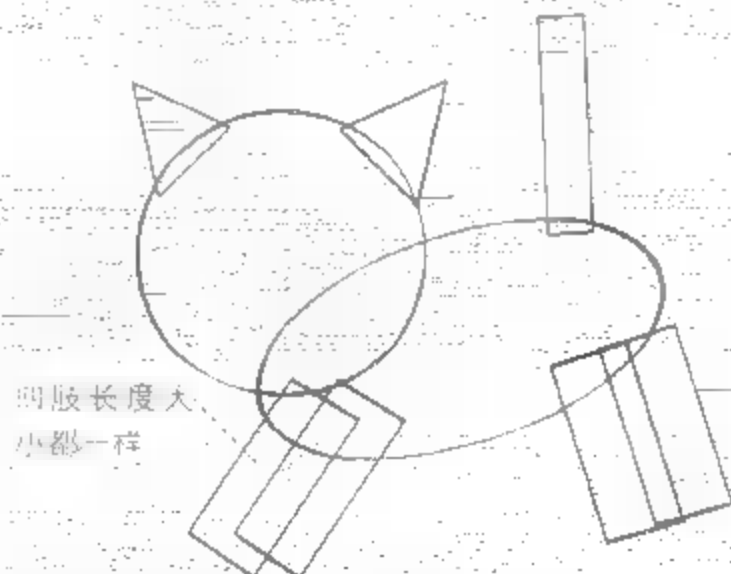
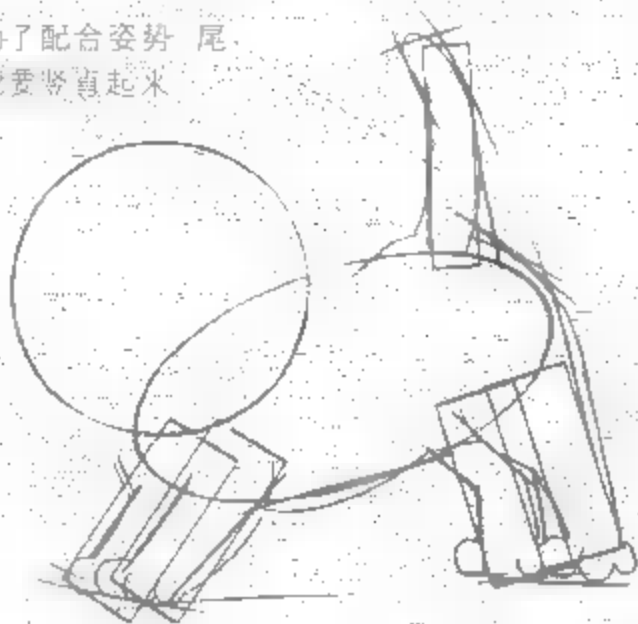
大椭圆代表躯干，小椭圆代表四肢

Q版大熊猫几何体结构

Q版熊猫侧面的画法与猫咪差不多，要注意黑眼圈的刻画。

Q版大熊猫头部的画法

1. 首先绘制一个圆形代表头部，两个圆形代表耳朵。
2. 根据结构图画出头部的草稿。
3. 根据草稿进行描线。
4. 擦掉草稿，我们可以看到熊猫头部的成图。

各种Q版陆生类动物

❶ 可爱的小狗
❷ 狡猾的小狐狸
❸ 可爱的小猫
❹ 文静的小猫
❺ 憨厚的熊猫
❻ 调皮的小狗
❼ 委屈的小猫
❽ 玩耍的小狗

特训练习

绘制顽皮的Q版猫咪

① 首先绘制两个圆，分别表示猫咪的头部和躯干。在下面的圆上用矩形画出猫咪的四肢。

② 在头部用三角形画出猫咪的耳朵，在躯干的末端用又短又细的矩形画出猫咪的尾巴，完成结构图。

③ 根据结构图绘制出猫咪的身体，并画出爪子和尾巴等细节，注意多用曲线来绘制。

④ 再根据结构图绘制出猫咪的头部，在面部画上可爱的五官，并在头顶画上尖尖的耳朵。

⑤ 根据草图进行描线，注意细节的绘制，并画出猫咪长长的睫毛和胡子。

⑥ 擦掉草稿，我们可以看到活泼又可爱的Q版猫咪的成图。

07.2 水生类

水生动物种可分为淡水与海洋两大类，常见的淡水水生动物有鱼、虾、蟹等，而海洋水生动物中最常见的有海豚、鲸鱼、鱿鱼、海龟等。我们在绘制Q版水生类动物的时候，也可以适当简化细节，让水生动物显得有趣可爱。

技术专栏

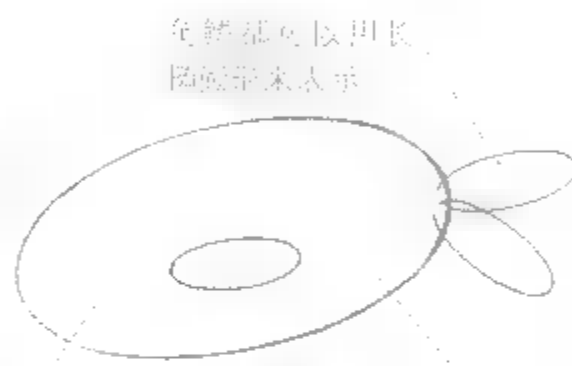
Q版水生类动物的特点

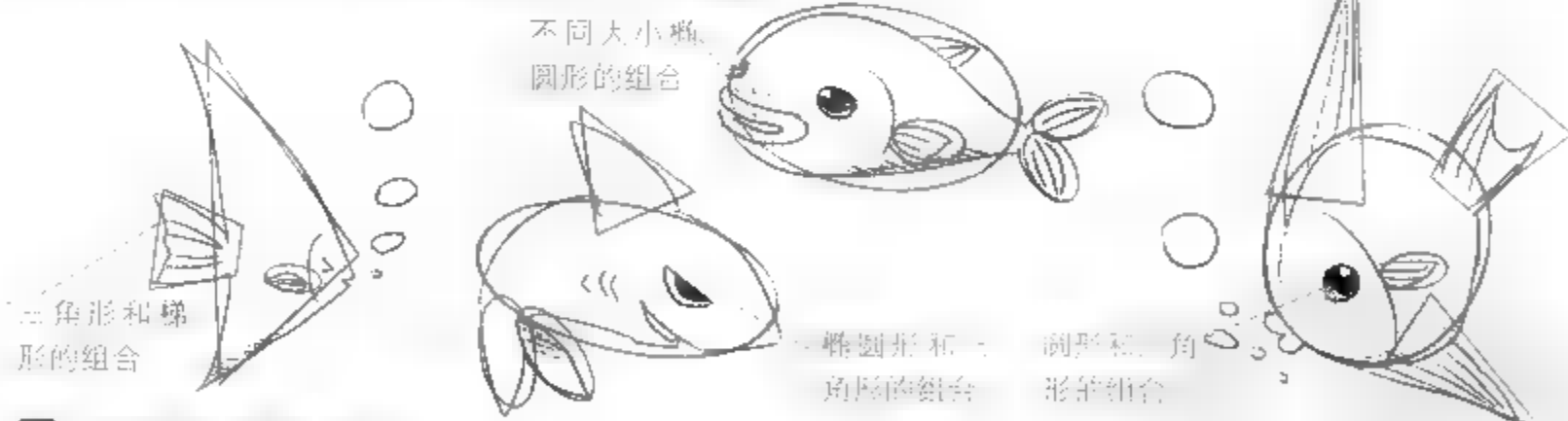
茫茫大海中，有无以计数的水生动物，其中最常见的是鱼，鱼是一种冷血脊椎动物，用鳃呼吸。在画鱼的时候，要画出颚和鳍等特征。此外还有其他种类的水生动物，如腔肠动物、软体动物、甲壳动物等。

借助几何体描绘水生动物

Q版鱼

Q版鱼类的身体一般不会表现矩形，椭圆形和三角形是常见的组成方式。

几何体构成

各式各样的鱼

常见的鱼的种类有三角形和圆形，根据这两种几何形状的不同组合，可以绘制出各种各样的鱼类。

Q版鱼的绘制流程

❶ 首先绘制出一个三角形，绘制梯形的尾巴和圆形的鱼鳍。 ❷ 根据结构绘制出草稿。 ❸ 根据草稿进行描线。 ❹ 擦掉草稿，可以看到Q版鱼的成图。

海豚是体型较小的鲸类，有几十个品种，分布于世界各个大洋之中。主要以小鱼、乌贼、虾、蟹为食。海豚是一种本领超群、聪明伶俐的海中哺乳动物，很受人们的喜爱。

写实的海豚尾巴修长，曲线优美有力。

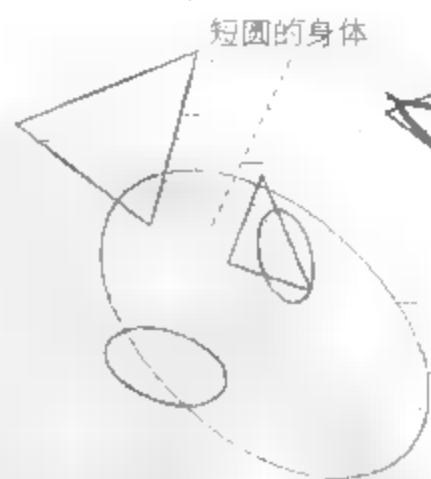
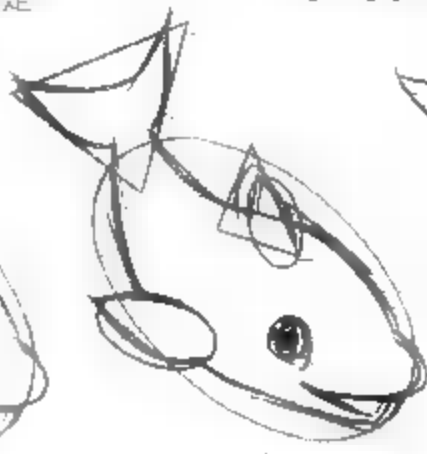
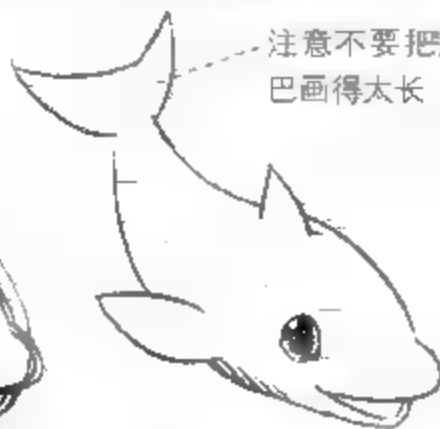
缩短身体长度，加大头部的比例。

Q版海豚的身体变短变胖，头部和眼睛的画法更加卡通化，身体的细节也被缩减了。

拟人化是Q版海豚的绘制要点

Q版猫海豚的身体是由椭圆形组成的，背鳍和尾巴则是由三角形组成的，绘制的时候要注意身体不要太长。

Q版海豚的头部要进行拟人化，绘制出与人类一样的眼睛和表情是重点。

Q版海豚的绘制步骤

1. 首先绘制出椭圆形的身体和三角形的尾巴，并在身体上用三角形和椭圆形画出鱼鳍。
2. 根据结构图绘制出草稿。
3. 根据草稿进行描线。
4. 擦掉草稿，可以看到Q版海豚的成图。

7.2.2 鲸

鲸是世界上最大的哺乳动物。分为须鲸、虎鲸、伪虎鲸、座头鲸。鲸生活在海洋中，鲸的祖先原先生活在陆地上，经环境变化和很长时间的进化，鲸的前肢和尾巴渐渐成了鳍，后肢完全退化，整个身子成了鱼的样子，适应了海洋的生活。

身躯压缩变圆。

大大的、微笑的眼睛

眼睛很小，身形巨大

写实鲸鱼

Q版鲸鱼

鲸鱼的身体是滚圆的

写实的鲸鱼身体巨大修长，嘴巴很细小，嘴巴里有起过滤作用的长须。

Q版鲸鱼的身体变短了，头和尾巴都变得很大，嘴巴里的须被简化成了牙齿。

鲸的挤压变形

Q版鲸鱼的头部和身体可以看做是一个大椭圆形和两个小椭圆形的组合。

尾巴被压缩成两个圆球

嘴巴里的须被简化成整齐的牙齿

躯干的长度大大减小了，可以用圆形表示身体

Q版鲸鱼几何体结构

鲸鱼头部

其实鲸鱼的嘴巴里是没有牙齿的，只是卡通化的表现罢了

Q版鲸鱼的头部要表现出鲸鱼的亲和力，嘴巴看起来是在笑，眼睛也要生动活泼。

Q版鲸的绘制步骤

开怀大笑的表情

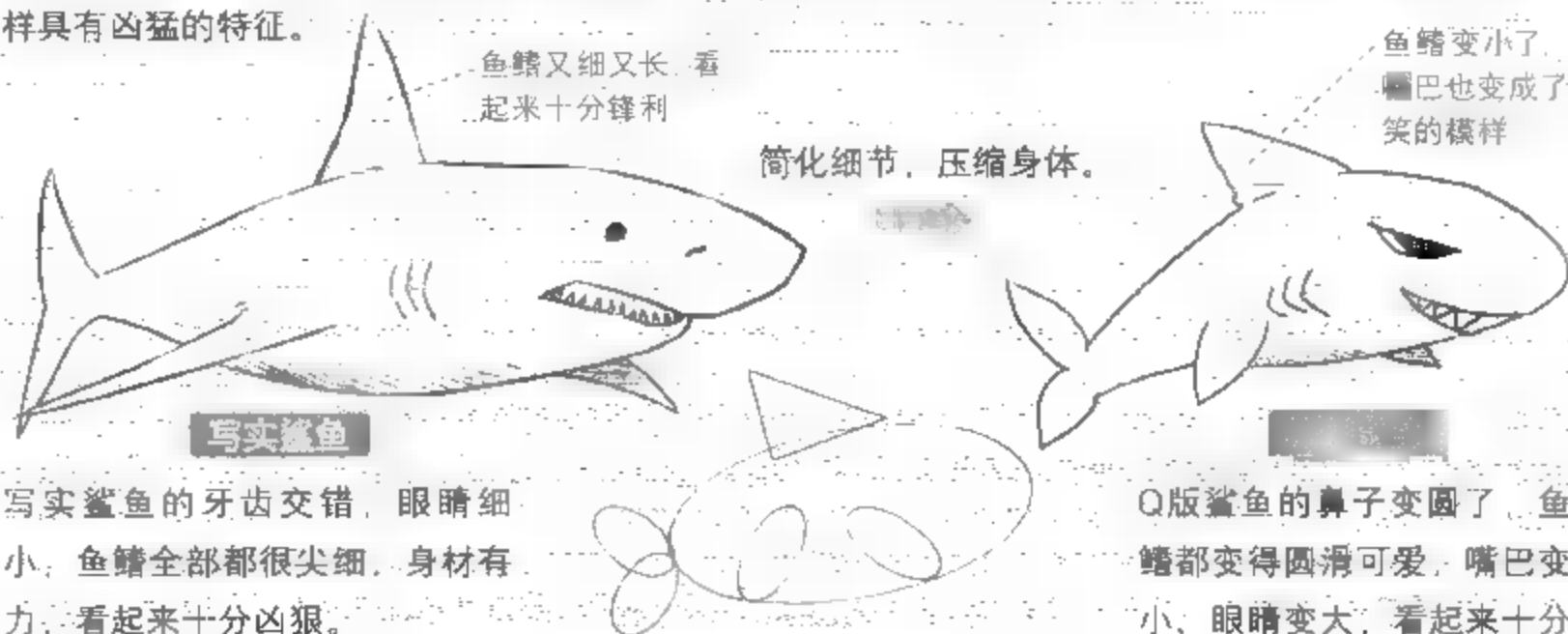
在眼圈内绘制出表情

1. 首先绘制一个圆形代表身体，两个小圆形代表尾巴。
2. 根据结构图画出草稿，并大致标注出鲸鱼的五官等特征。
3. 根据草稿进行描线，要注意鲸鱼特征性笑脸的绘制。
4. 擦掉草稿，可以看到Q版鲸鱼的成图。

7.2.3 鲨鱼

鲨鱼出现的年代久远，早在恐龙出现前三亿年前就已经存在于地球上，至今已超过了四亿年，它们在近一亿年来几乎没有改变。鲨鱼是海洋中的庞然大物，所以号称“海中狼”。Q版化的鲨鱼同样具有凶猛的特征。

写实鲨鱼的牙齿交错，眼睛细小，鱼鳍全部都很尖细，身材有力，看起来十分凶狠。

Q版鲨鱼的鼻子变圆了，鱼鳍都变得圆滑可爱，嘴巴变小、眼睛变大，看起来十分有趣。

抓住鲨鱼凶猛的特质

Q版鲨鱼的画法有拟人化的成分在里面，为了抓住鲨鱼凶狠的特征，我们可以把鲨鱼的表情当成一个凶狠的Q版人物来画。

鲨鱼的嘴虽然简化了，但是要画出锋利的牙齿。

Q版鲨鱼的绘制步骤

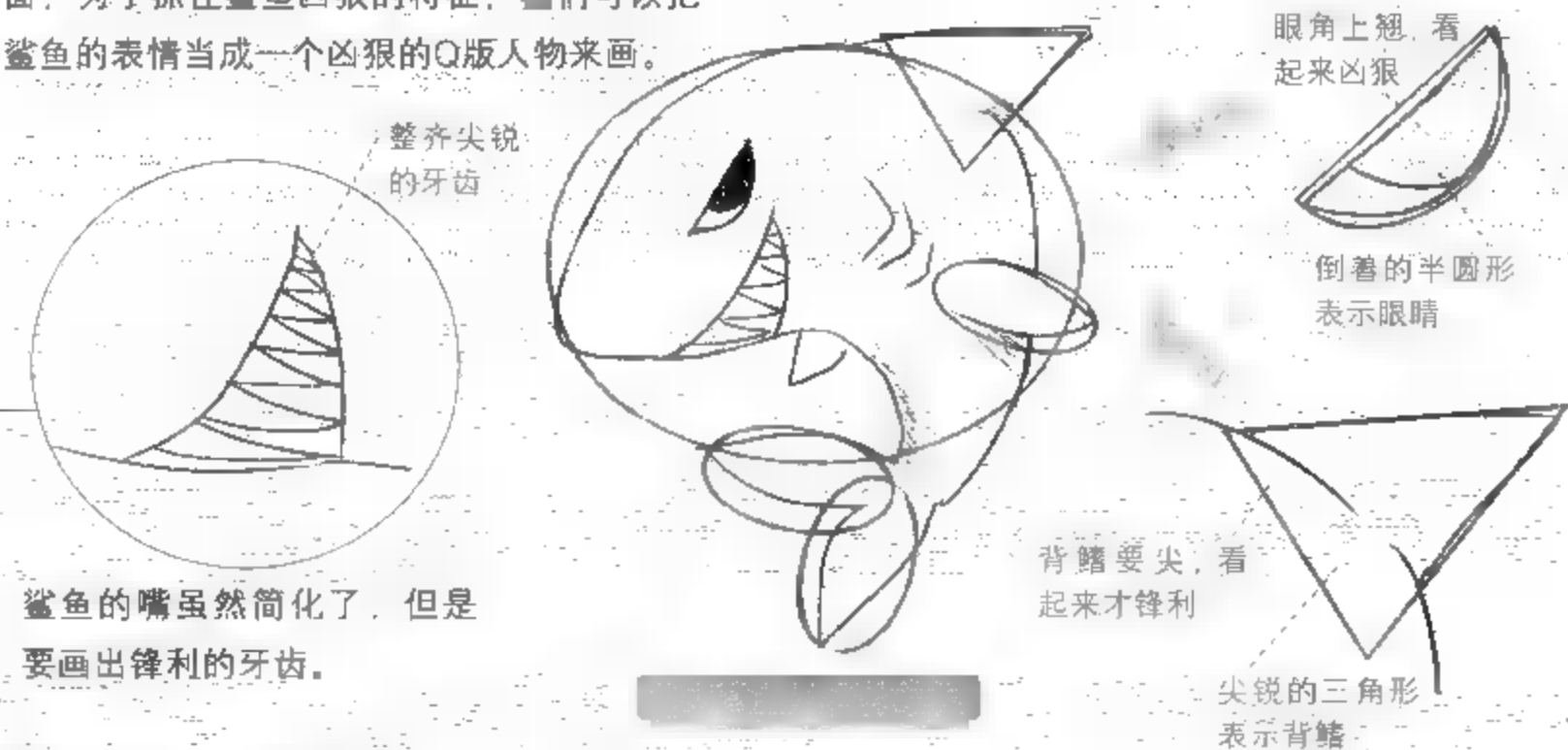
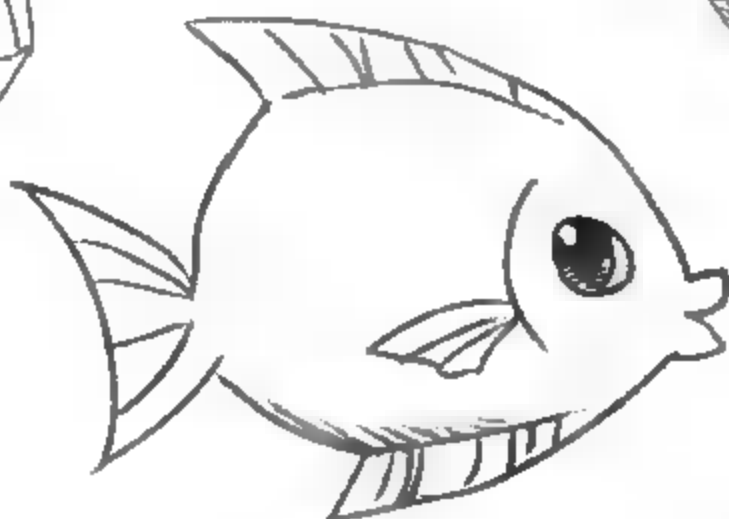
① 首先绘制出椭圆的身体，用两个小椭圆表示尾巴。

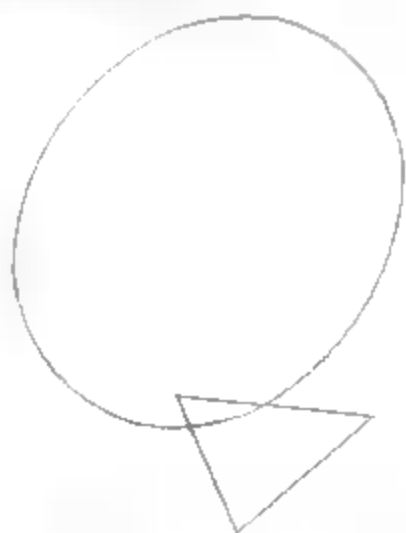
② 根据结构绘制出草稿。

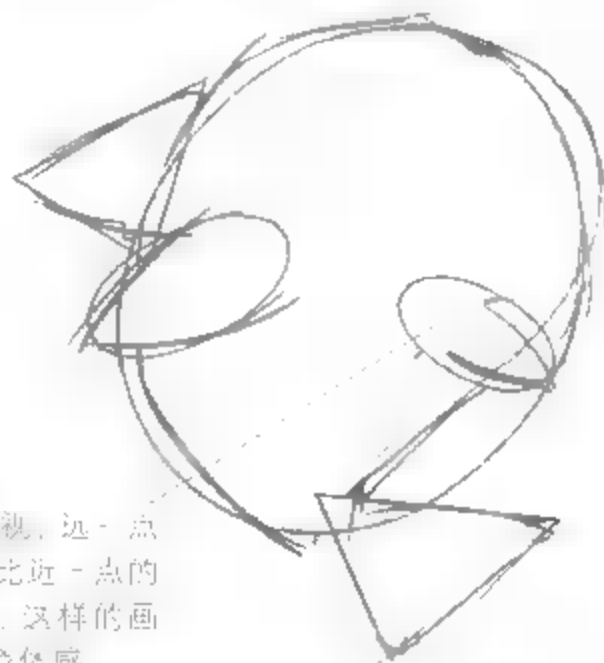
③ 根据草稿进行描线。

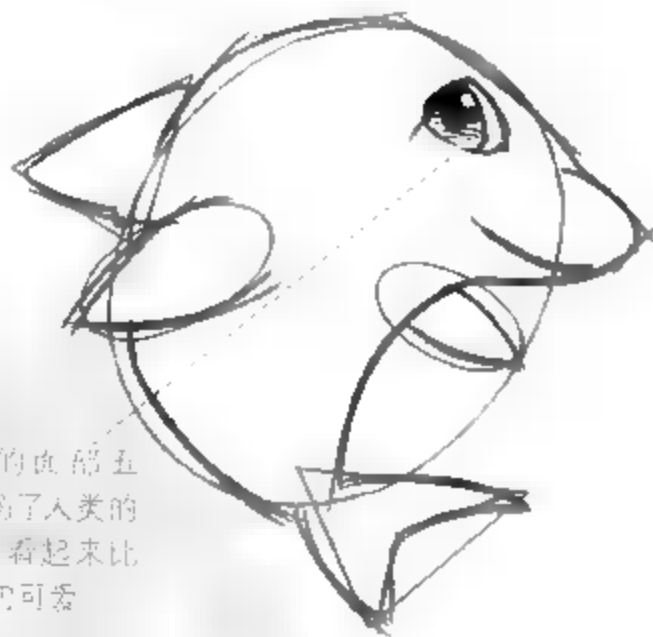
④ 擦掉草稿，可以看到Q版鲨鱼的成图。

实例展示 Examples Show

各种Q版水生类动物

特训练习

绘制顽皮的Q版海豚

❶ 首先绘制一个圆，表示海豚的躯干，在圆的末尾画上三角形，表示海豚的尾巴。

❷ 在圆的两侧画上小圆表示海豚的两个鳍，在圆的背部画上三角形表示海豚的背鳍，完成结构图。

❸ 根据结构图绘制出海豚的身体。

❹ 根据结构图绘制出海豚的头部和尾巴。

根据草图进行描线。

擦掉草稿，可以看到Q版海豚的成图。

07.3 飞禽类

飞禽是善于飞行的野生鸟类。飞禽因为有飞翔的能力而得名，它们中间有擅长远距离按季节迁移的候鸟，也有小范围定居的留鸟。它们之所以可以在天空中翱翔，很大一部分原因是因为它们拥有强有力的翅膀。下面，就一起来学习Q版飞禽的绘制技巧吧。

技术专栏

Q版飞禽类动物的特点

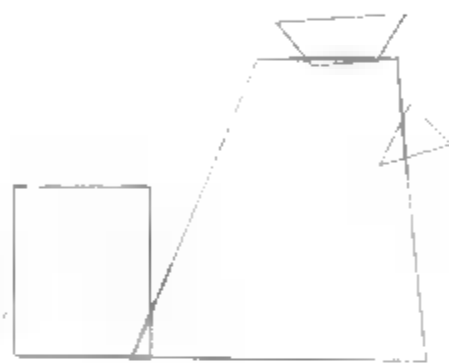
鸟类是最常见的飞行生物，其身体结构与哺乳动物的差异较大。鸟类的身体表面被羽毛覆盖，常栖息于树上，长有一对翅膀和双爪。并且体内长有气囊，身体呈流线型，显得较为圆润。在绘制Q版飞禽类动物的时候，要抓住以上特征，并注意对细节进行简化。

借助几何体描绘飞禽动物

简化面部细节会让动物有Q版的感觉

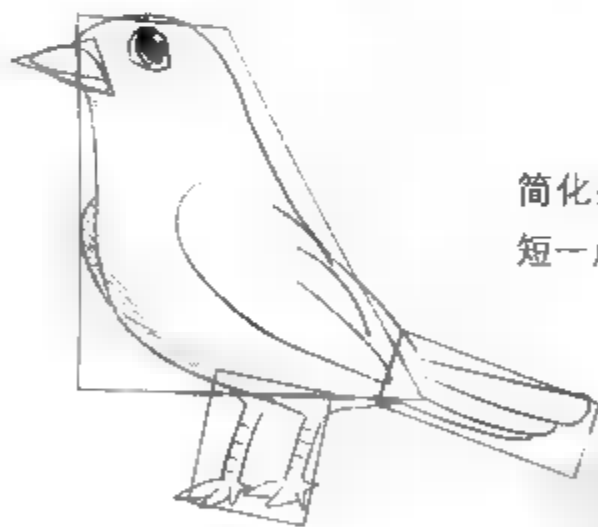
Q版鸟

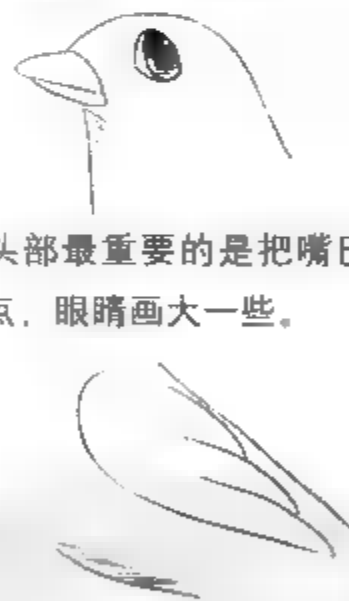
Q版飞禽的身体一般是矩形、梯形或者椭圆形，翅膀、双脚和爪子一般是三角形。

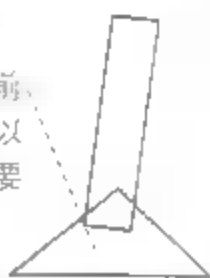
身体主要由矩形、梯形等多边形组成

几何体构成

Q版飞禽的细节处理

想要把飞禽Q版化，最重要的就是简化满身的羽毛，眼睛也要画大。

用三角形表示鸟爪，可以将爪尖的弯钩部分省略不画。

Q版鸟

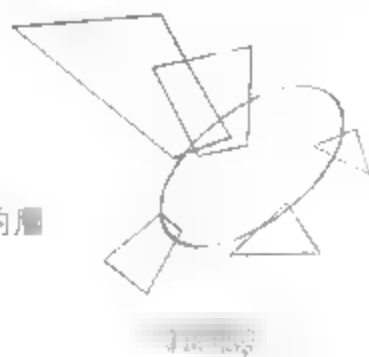
简化头部最重要的是把嘴巴画短一点，眼睛画大一些。

羽毛千万不要画得太复杂，用曲线依次层叠就可以了。

鸟的脚趾有前、后之分，所以三角形一定要宽于矩形

鸟腿的质感一笔带过

1 先绘制出一个矩形表示鸟腿，在矩形底部画出三角形。 2 根据结构绘制出草稿。 3 根据草稿进行描线。 4 擦掉草稿，得到了鸟爪的成图。

7.3.1 老鹰

老■属于猛禽类，■巴是蓝黑色的，上嘴呈弯曲状，脚强健而有力，脚趾有锐利的爪，翅膀很大，飞行能力强。以蛇、老鼠和其他鸟类为食物。

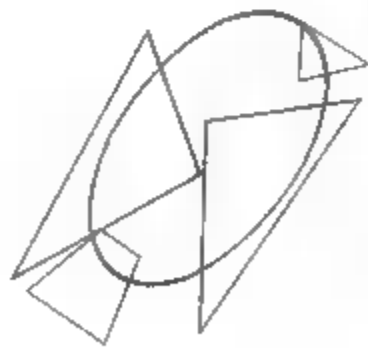
写实的老鹰翅膀很大，双爪强而有力。

缩短身体长度，■化羽毛细节。

Q版老■的头部变大，双翅变小，羽毛感大大减少，简化了一切有攻击性的部分但把眼睛画大了。

■Q版■鹰的拟人化

Q版老鹰的坐姿比较简单，身体整体呈一个梯形，嘴部是三角形，对面部进行拟人化处理就会显得生动有趣。

Q版老■的五官拟人化的重点就是要保留锐利的眼神■倒钩的嘴，把老■想象成眼睛锐利的Q版人物来绘制。

■Q版老■的绘制步骤

■ 首先绘制出椭圆形的身体和三角形的嘴和翅膀，用梯形画出尾巴。

■ 根据结构图绘制出草稿。

■ 根据草稿进行描线。

④ 擦掉草稿，得到了Q版老■的成图。

7.3.2 仙鹤

传说中的仙鹤，其实就是丹顶鹤，它们是生活在沼泽或浅水地带的一种大型飞禽。丹顶鹤是典型的候鸟，每年随季节气候的变化有规律地南来北往迁徙。它多栖息于开阔的芦苇丛或多草的沼泽地带，主要以鱼、虾、贝类和植物根茎为食。

写实的仙鹤身体很大，羽毛丰满，尾巴尤为突出。

缩短身体长度，夸张身体特征。

Q版仙鹤保留了长嘴、长腿、长脖子的特征，羽毛关节等部位都被弱化了。

仙鹤的身体构成

Q版仙鹤夸张了身体特点，所以双腿显得尤为长，占了整个高度的一半。

Q版仙鹤的五官拟人化，原本是特征的部位被夸张处理，头顶的丹顶十分突出。

仙鹤的绘制方法

① 首先用圆形绘制头部和身体，用矩形绘制脖子，用三角形绘制尾巴和嘴。

② 根据结构图绘制出草稿。

③ 根据草稿进行描线。

④ 擦掉草稿，得到了Q版仙鹤的成图。

猫头鹰

猫头鹰，大部分为夜行性肉食动物。猫头鹰的头很宽大，粗壮的小短嘴前端呈钩状，头部正面的羽毛、双目的分布等使猫头鹰的头部与猫极其相似，故俗称猫头鹰。猫头鹰因其独特习性也成为一种文化现象，深受人们喜爱。

写实猫头鹰的羽毛复杂、眼神犀利，并且有着锐利的双爪。

简化五官，弱化羽毛。

Q版猫头鹰的身体变小，羽毛被简化，最重要的是五官的画法都变得很简单，眼睛放大，目光变得简单可爱。

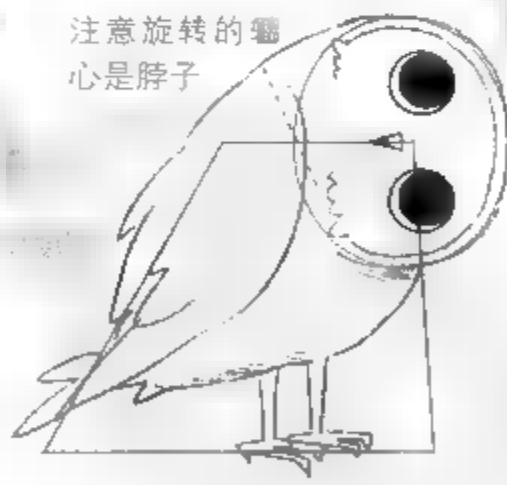
猫头鹰的面部特征

除了酷似猫咪的脸孔，猫头鹰还有一个动态的特征——它的头是可以灵活旋转的。

首先绘制出椭圆的脸部，在脸部用三角形绘制眉毛和嘴，用圆形绘制眼睛。

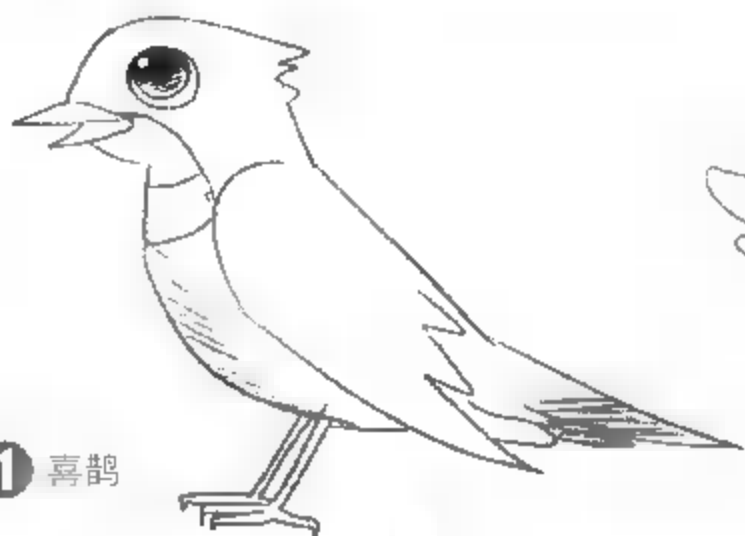
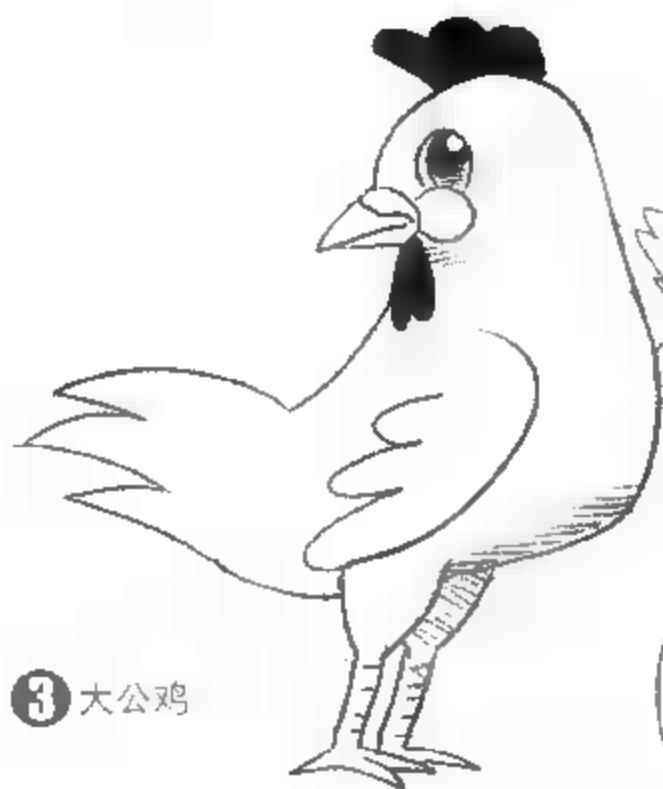
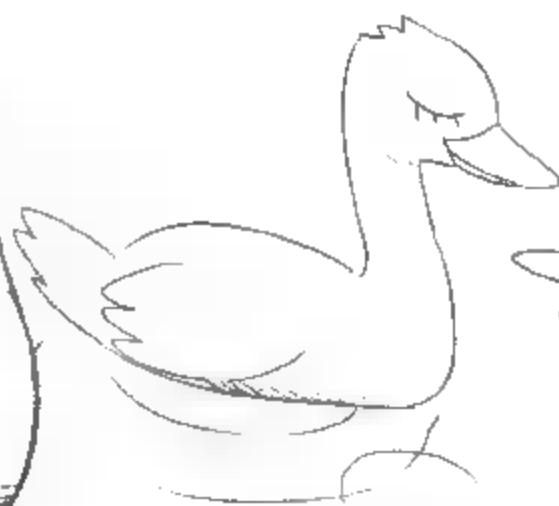
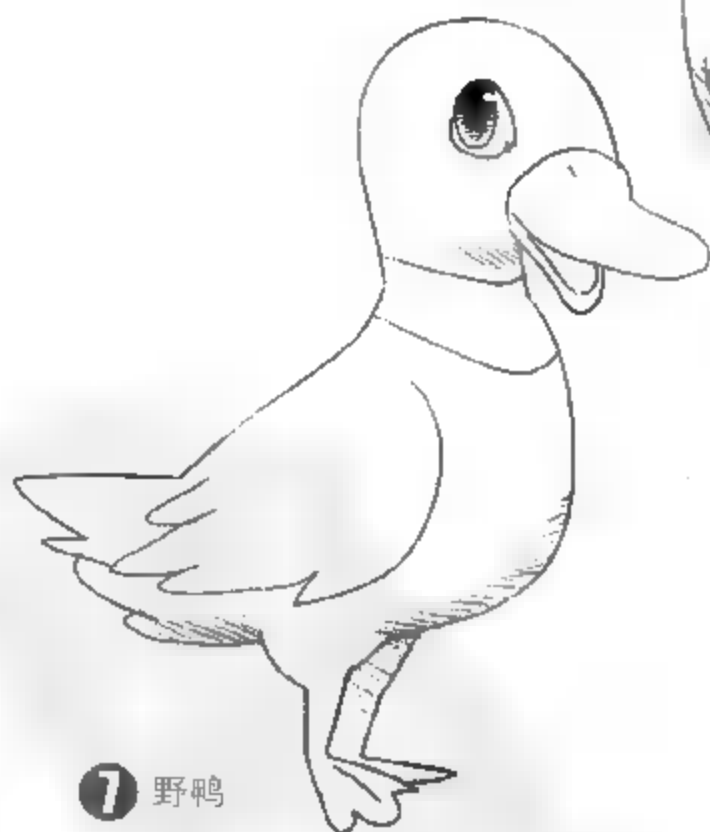
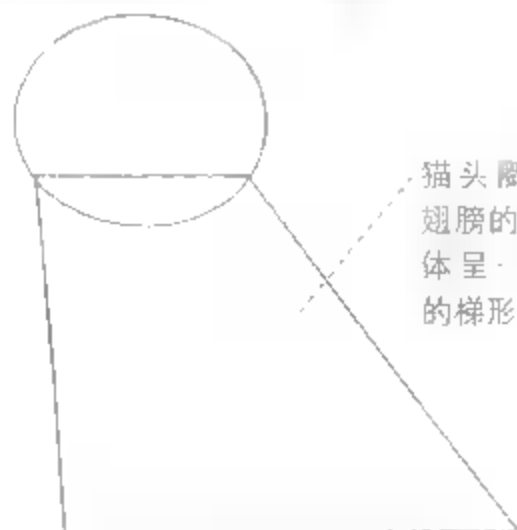
根据结构绘制出草稿，注意眉毛不要比脸宽，这样画比较可爱。

描线，完成绘制。

猫头鹰的绘制方法

普通的猫头鹰头部一般可以旋转到180°，为了画面的效果和可爱程度，Q版猫头鹰的头只要旋转到90°就可以了。

稍稍旋转头部的猫头鹰，头部只是略微偏了一点点，但显得很可爱。

头部旋转90°的猫头鹰，看起来很显困惑的样子，注意旋转的轴心在脖子上。

各种Q版飞禽类动物

绘制有趣的Q版猫头鹰

❶ 首先绘制一个梯形，表示猫头鹰的身体，在梯形顶部绘制一个椭圆形表示猫头鹰的头部。

❷ 在圆的两侧画上小圆表示猫头鹰的眉毛，脸上画上半圆表示双眼，完成结构图的绘制。

❸ 根据结构图绘制出Q版猫头鹰的身体。

❹ 根据结构图细致刻画出Q版猫头鹰的五官。

❺ 根据草图进行描线。

❻ 擦掉草稿，得到了Q版猫头鹰的成图。

07.4 昆虫类

属于昆虫纲的节肢动物。身体由一系列体节构成，分为头、胸、腹三部分。昆虫一生的形态多变，遍布世界各地，是节肢动物中种类最多的一种。

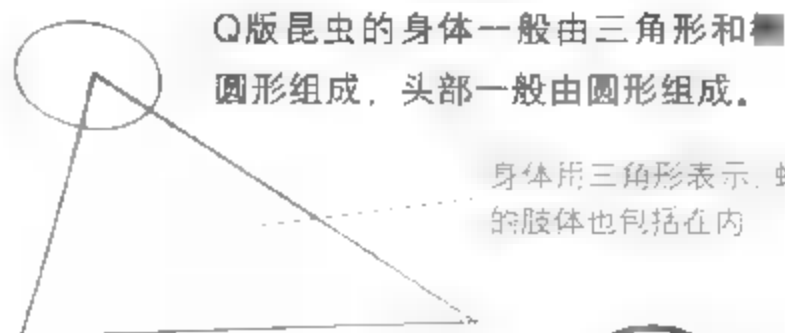
技术专栏

Q版昆虫的特点

昆虫是小型节肢动物。成年期有三对足，体躯由一系列环节即体节所组成，进一步集合成三个体段，其中包括头部、胸部和腹部。有两对翅膀和三对足，翅膀和足都位于胸部，一对触角位于头部。接下来，就根据昆虫的这一特点进行学习吧。

借助几何体描绘节肢动物

几何体构成

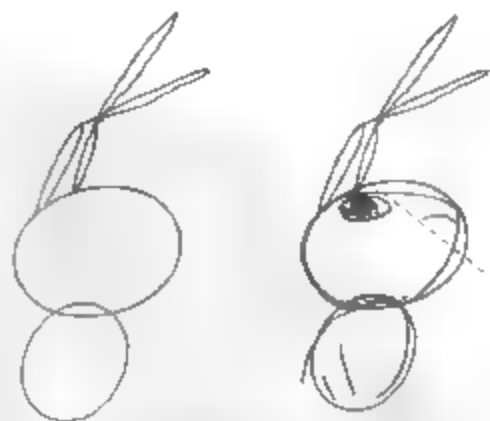
Q版昆虫的身体一般由三角形和椭圆形组成，头部一般由圆形组成。

Q版昆虫的细节处理

为了将昆虫Q版化，我们要把节肢动物的四肢当成人类的手脚来画，还要为昆虫画上生动的表情。

写实昆虫

写实昆虫看起来是一节一节的。

绘制昆虫的头部，最重要的是完全舍弃原本的五官，对它进行拟人化。

原本一节一节的虫足被画成了类似Q版的人腿。

昆虫触角的位置一般在头顶偏后的位置，不同种类的昆虫，其触角的画法不同。

昆虫翅膀的位置一般在第一节躯干的中间，不同种类的昆虫翅膀的画法不同。

蜜蜂是一种会飞行的群居昆虫。成年的蜜蜂身体被绒毛覆盖，足部或腹部具有长毛组成的采集花粉器官。蜜蜂的嘴巴如同吸管，是此昆虫独有的特征。因为蜜蜂采集花粉的特征，也被称为资源类的昆虫。现在，就一起来学习蜜蜂的绘制方法吧。

写实蜜蜂是一节一节的。

简化身体关节，拟人化五官和四肢。

Q版蜜蜂的身体变短变胖，没有了一节一节的感觉，六足也变成了人腿的形状。

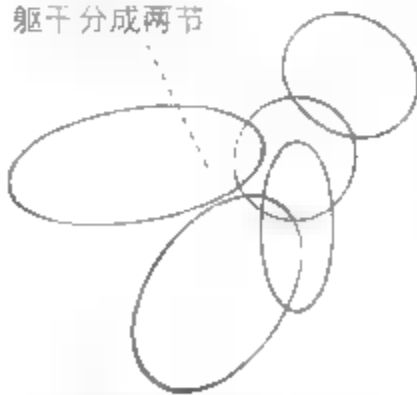
蜜蜂的身体构成

Q版蜜蜂完全是由不同大小的椭圆组成，保留了节肢动物的特征，看起来灵活可爱。

Q版蜜蜂几何体结构

Q版蜜蜂身体

Q版蜜蜂的身体有着特有的条纹状花纹，尾部有短短的尖刺，这些都是蜜蜂的特征。

蜜蜂的绘制方法

1 首先绘制出椭圆的身体和头部，躯干上用椭圆绘制出翅膀。

2 根据结构绘制出草稿。

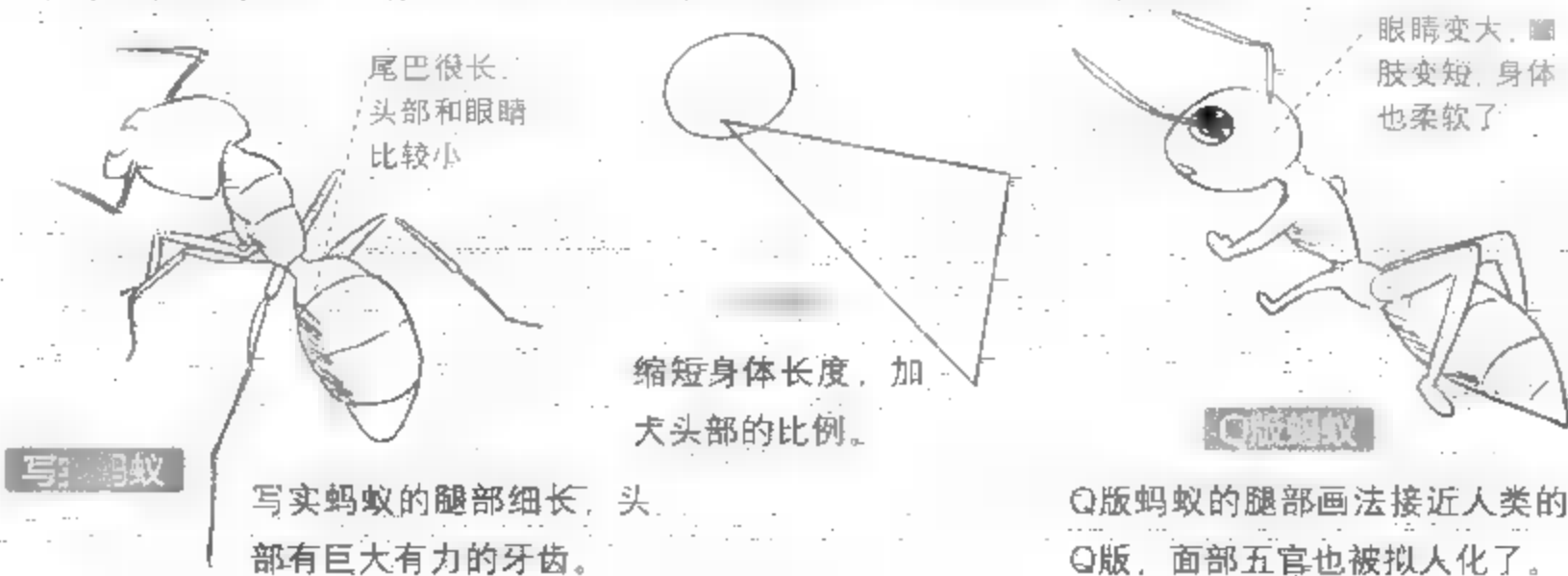
3 根据草图进行描线。

4 擦掉草稿，得到了Q版蜜蜂的成图。

7.4.2 蚂蚁

蚂蚁是一种有社会性的生活习性的昆虫。蚂蚁的触角非常明显，膝盖呈弯曲形状。腹部有两节，一般都没有翅膀。蚂蚁一生形态多变，分为幼虫、工蚁和蚁后。不同种类的工蚁有不同的体型，个头较大的，其头和牙也很大，经常负责战斗保卫蚁巢，因此也被称为兵蚁。

写实蚂蚁的腿部细长，头部有巨大有力的牙齿。

Q版蚂蚁的腿部画法接近人类的Q版，面部五官也被拟人化了。

蚂蚁的拟人化

Q版的蚂蚁可以把前肢画成人类的手臂，用后面的四肢站立，这样可以做出很多种只有人类才能做出的动作。

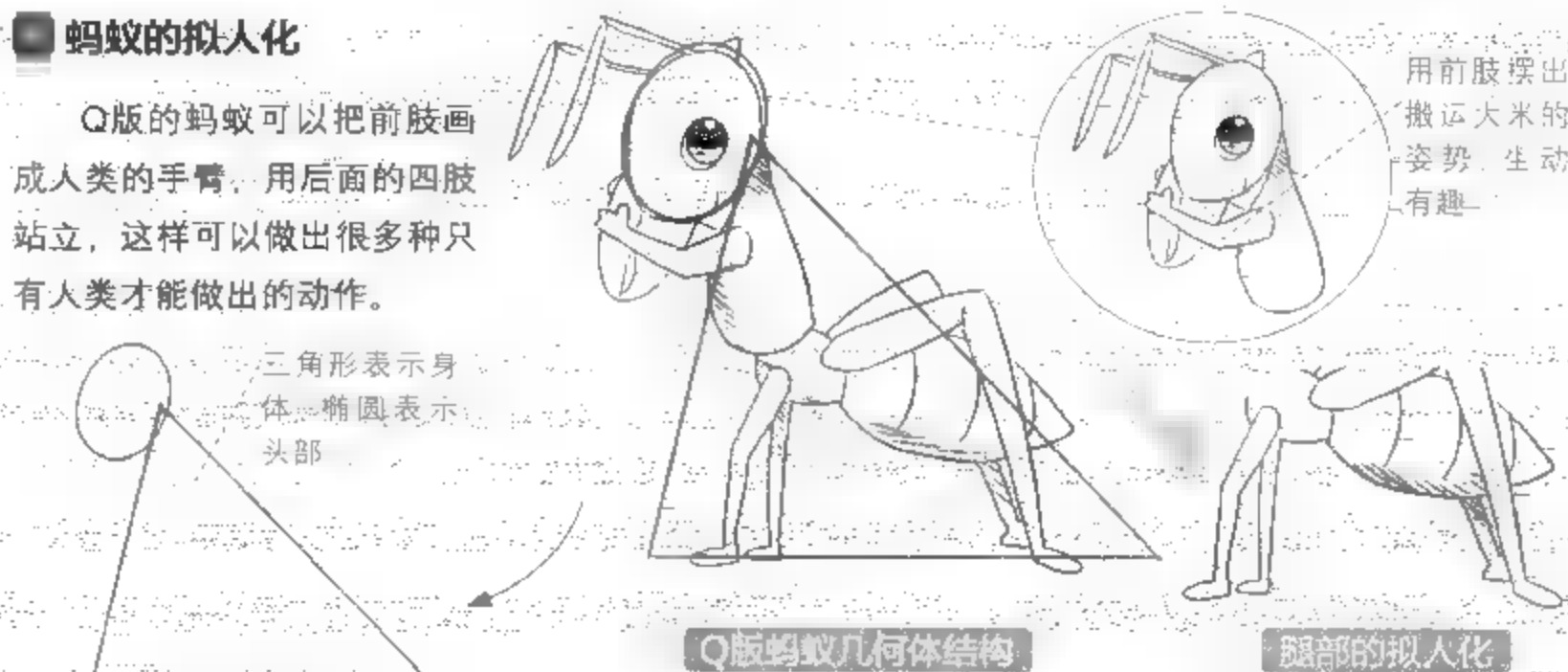
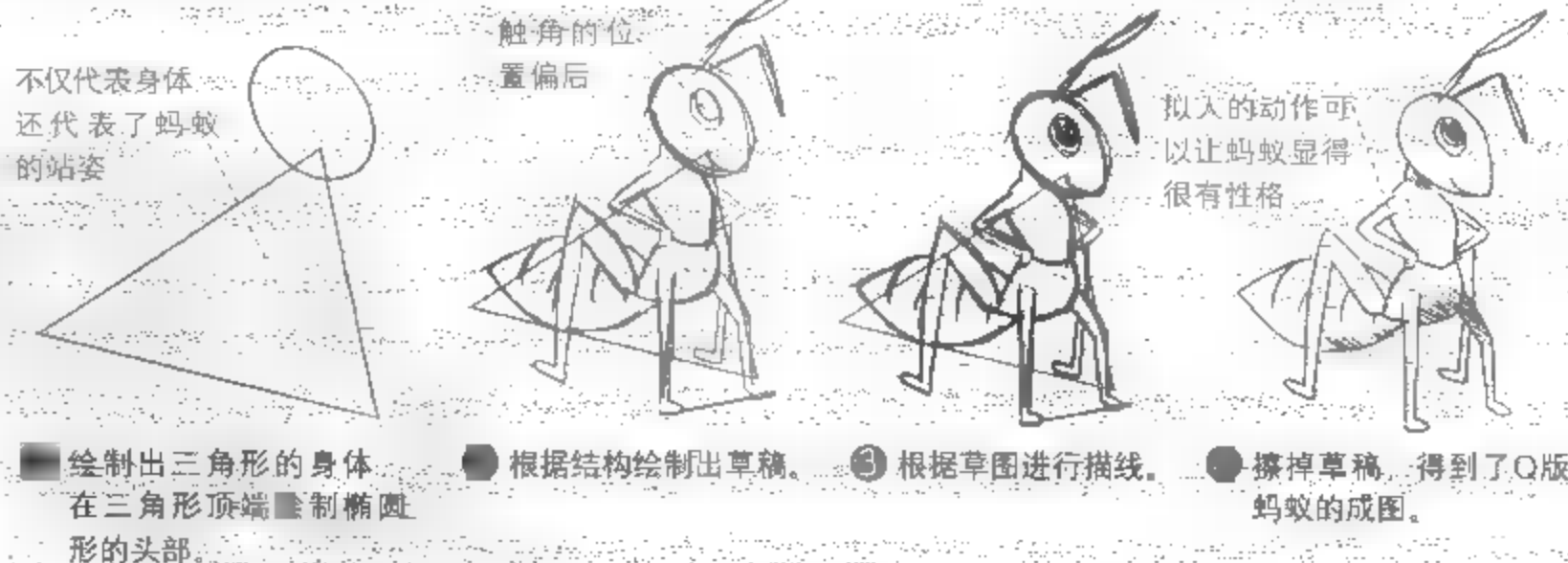
关节弱化了，并画上了人类的脚掌。

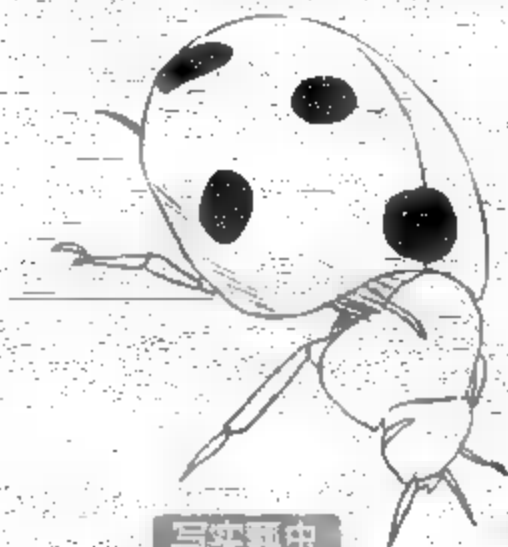
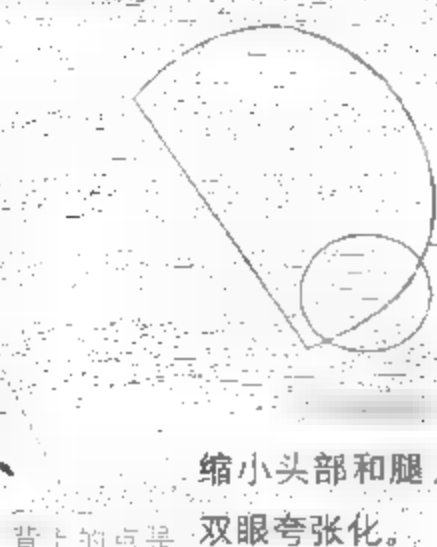
蚂蚁的绘制方法

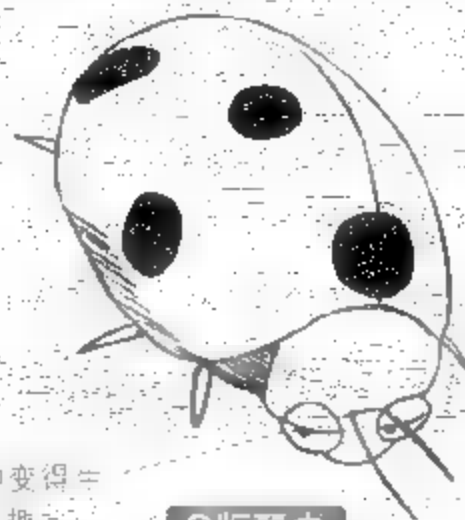
① 绘制出三角形的身体，在三角形顶端■制椭圆形的头部。

② 根据结构绘制出草稿。

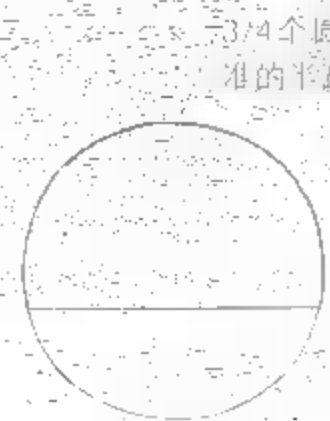
③ 根据草图进行描线。

④ 擦掉草稿，得到了Q版蚂蚁的成图。

7.4.3 瓢虫

瓢虫是呈[illegible]形凸起的甲虫的通称，是体色鲜艳的小型昆虫，全世界有超过5000种以上的瓢虫，其中有450种以上栖息于北美洲。瓢虫的形状像半个圆球，足短、体色鲜艳，鞘翅颜色和斑点数因种类而异，常见的有红色、黑色和黄色斑点。

有着巨大的甲壳和细长的腿。

背上的点是七星瓢虫的标志

缩小头部和腿，将双眼夸张化。

Q版瓢虫的甲壳与写实瓢虫没有多大变化，但是腿部和头部明显简化了，眼睛也变得很大。

瓢虫的绘制技巧

瓢虫的整体画法以甲壳为主，从上方看是正圆形，从侧面看是半圆形，然后从甲壳的顶部绘制小小的头和大大的眼睛。

3/4个圆，不是标准的半圆

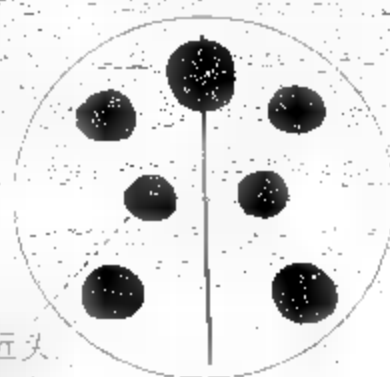
半侧面的瓢虫，形状是3/4个圆。

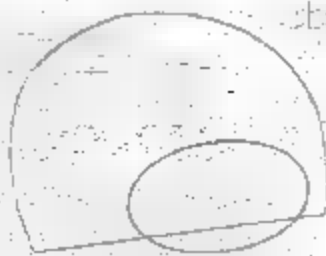
半侧去的甲壳是半圆形的

头部的五官只有眼睛

正面的瓢虫甲壳是一个完整的圆形

瓢虫的背部

以七星瓢虫为例，它的背部左右对称有六个圆点，中间有一个圆点。

中间的圆点在靠近头部的位置，注意所有的圆都是左右对称的

瓢虫的绘制方法

头部的位置比较靠下

注意背部斑点的绘制

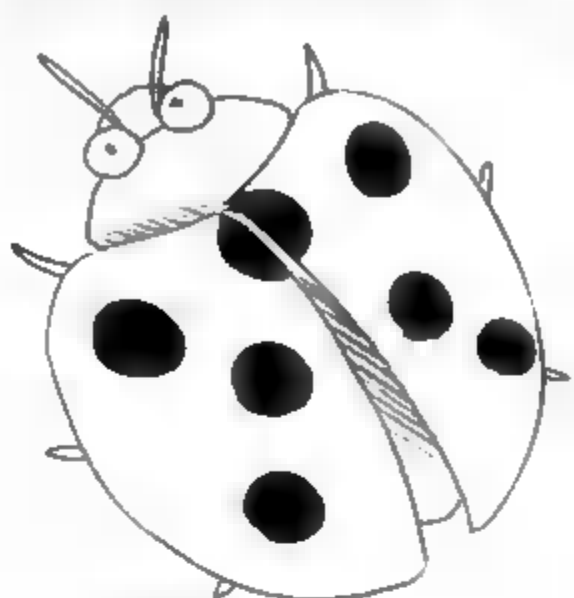
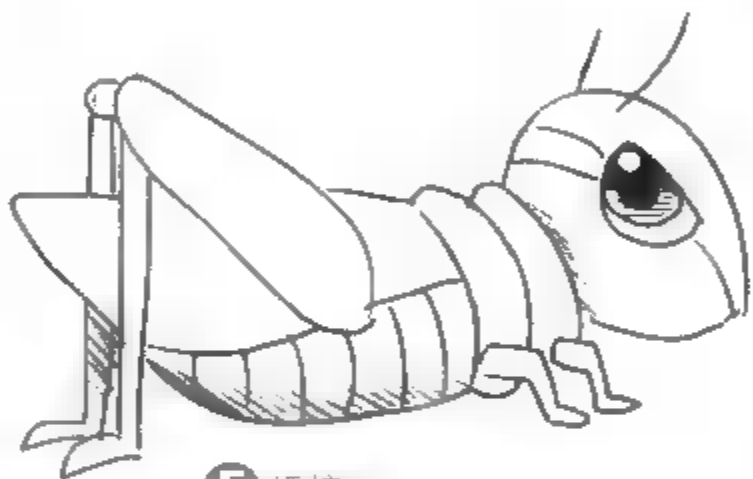
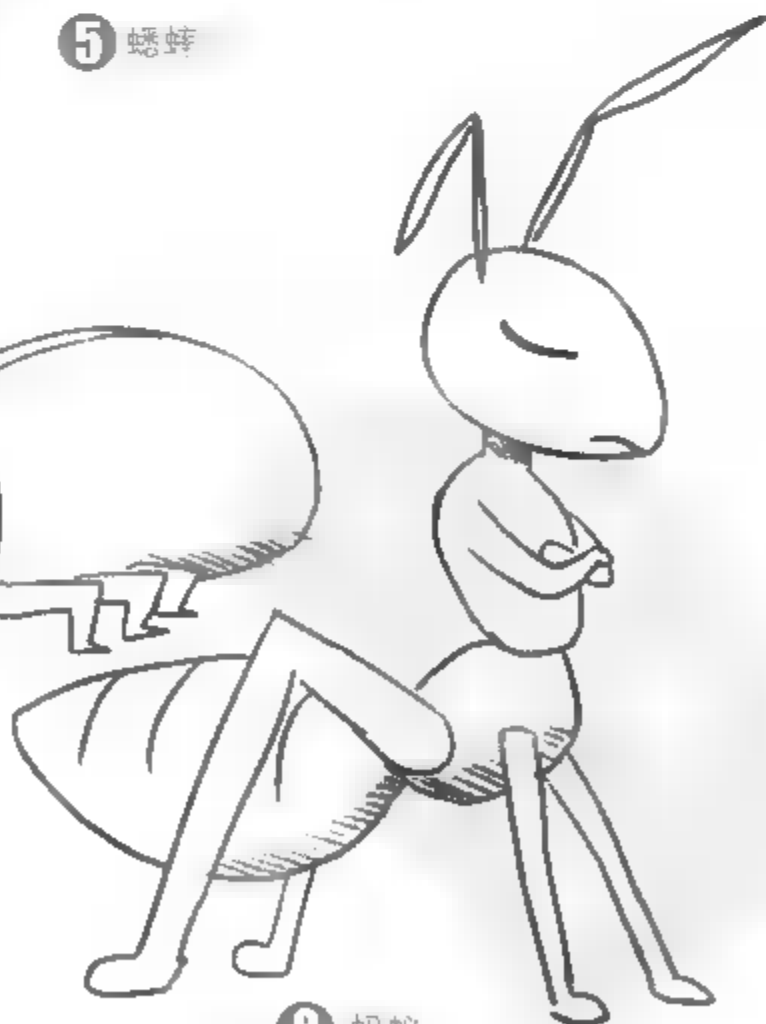
生动的眼神

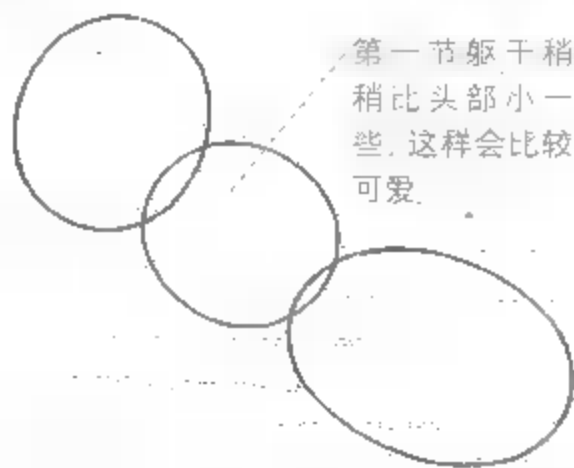
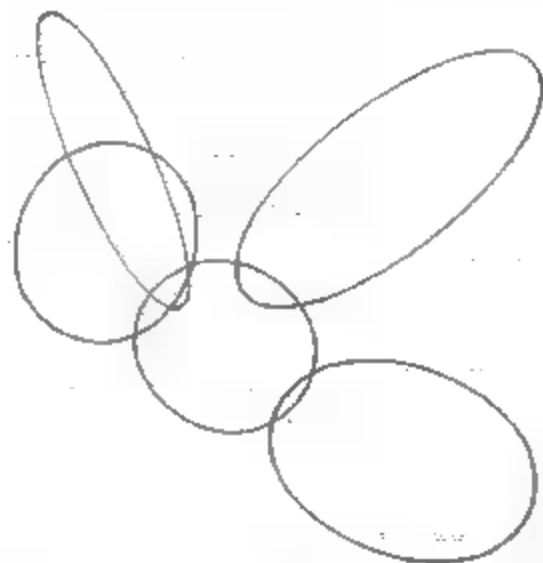
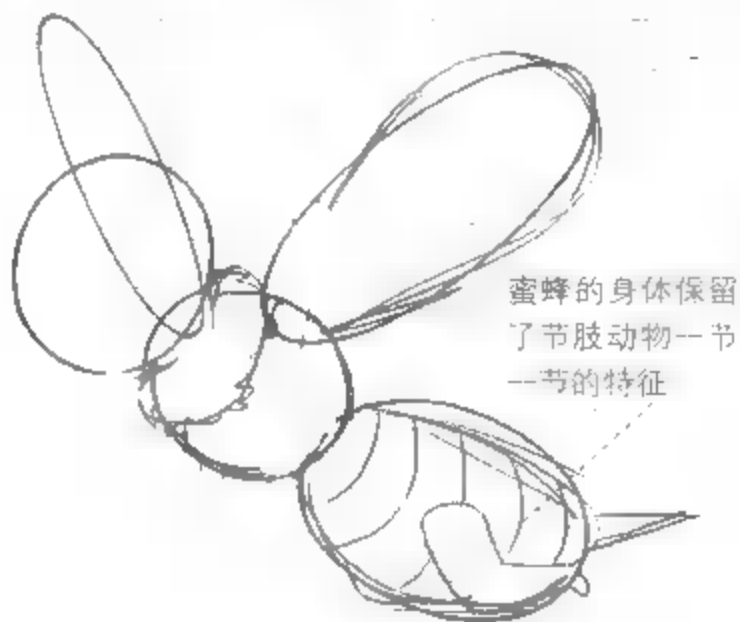
注意不要把腿绘制得太长

半圆形的身体

1. 首先绘制一个半圆表示瓢虫的甲壳，画出椭圆表示头部，完成结构图。
2. 根据结构图绘制出草图，并画出大概的面部五官。
3. 根据草图进行描线，细化全部细节，并将七星瓢虫背上的斑点填黑。
4. 擦掉草稿，得到了Q版瓢虫的成图。

实例展示

各种Q版昆虫

特训练习

绘制勤劳的Q版蜜蜂

1. 首先绘制一个椭圆，表示蜜蜂的头部，在头部下方绘制两个椭圆表示躯干和腹部。

2. 在第一节躯干上绘制出椭圆形的翅膀，完成结构图的绘制。

3. 根据结构图绘制出蜜蜂的身体和后面的双翅。

4. 根据结构图绘制出蜜蜂的头部和前面的四肢，完成草稿的绘制。

5. 根据草稿进行描线，并将蜜蜂的细节进行细化，刻画出表情。

6. 擦掉草图，得到了Q版蜜蜂的成图。

8

Q版自然场景的画法

08.1 Q版花草树木

Q版的场景中，总是少不了花草树木的点缀。花草树木不仅能表现出当时的季节特征，还能良好地渲染天气的情况。例如表现出风和日丽或者恶劣的天气。因此，花草树木也是Q版漫画中表现自然景观和场景的重要元素。下面，就来学习绘制Q版花草树木的方法吧。

技术专栏

利用几何法和简化法来表现Q版花草树木

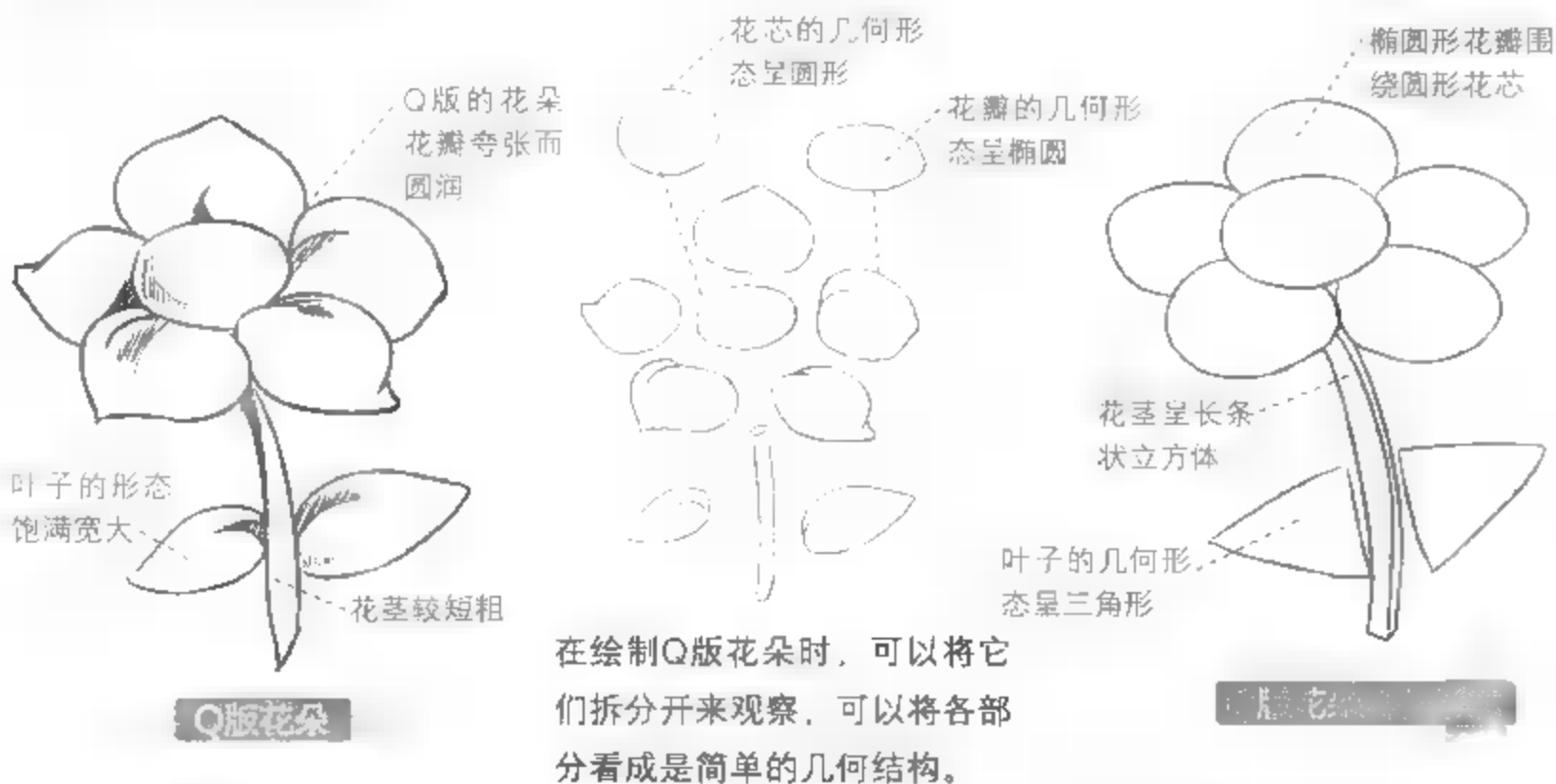
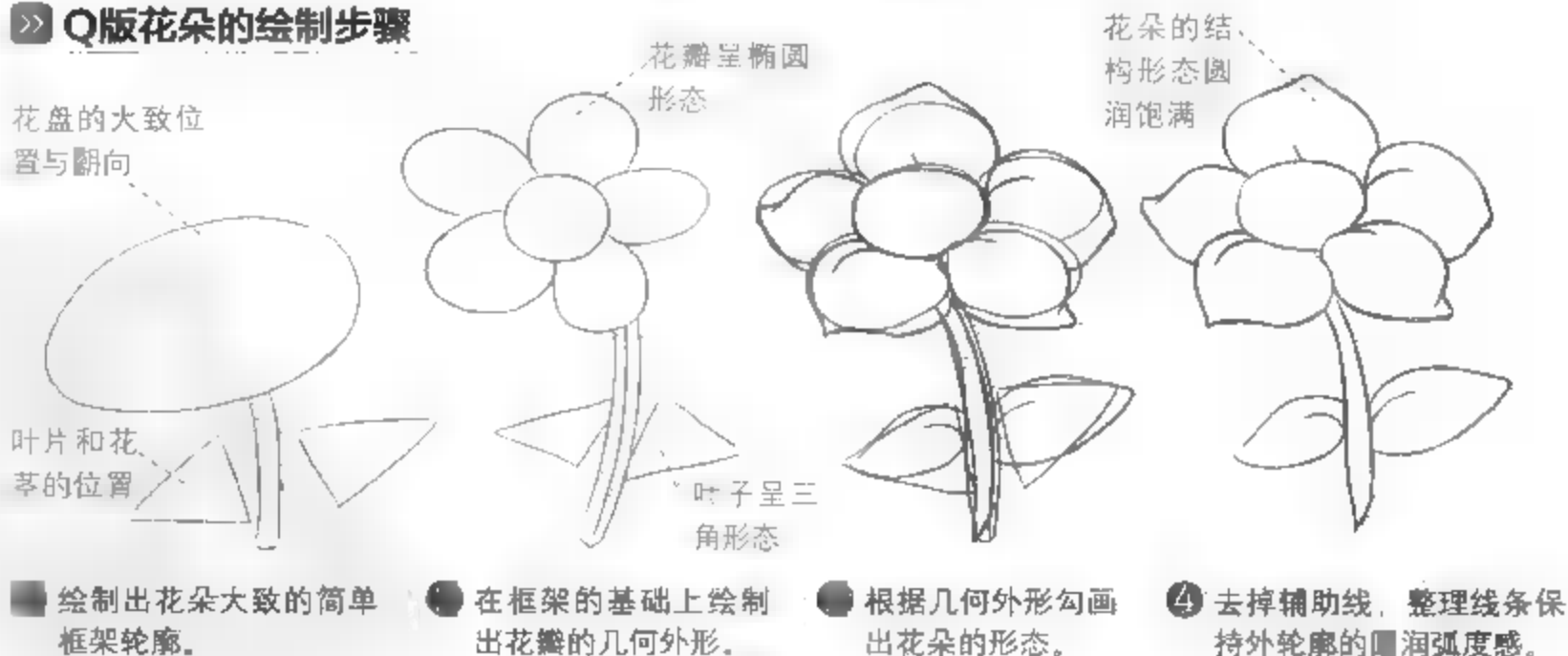
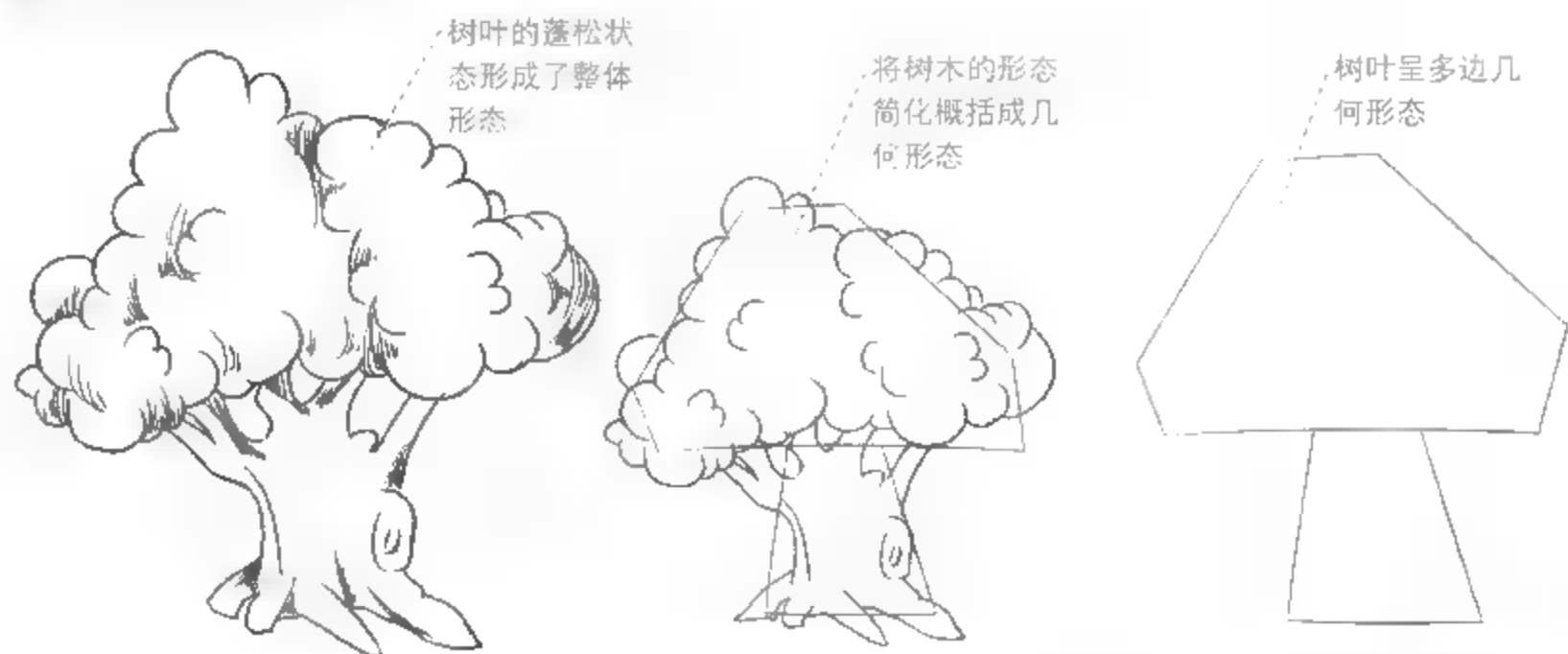
绘制Q版花草树木的时候，可以利用几何体来进行简化，让绘制Q版的花草树木的方式变得简单又有趣。下面就来学习根据不同的几何形状来绘制Q版的花草树木。另外，还要学习花草树木的细节简化的方法。

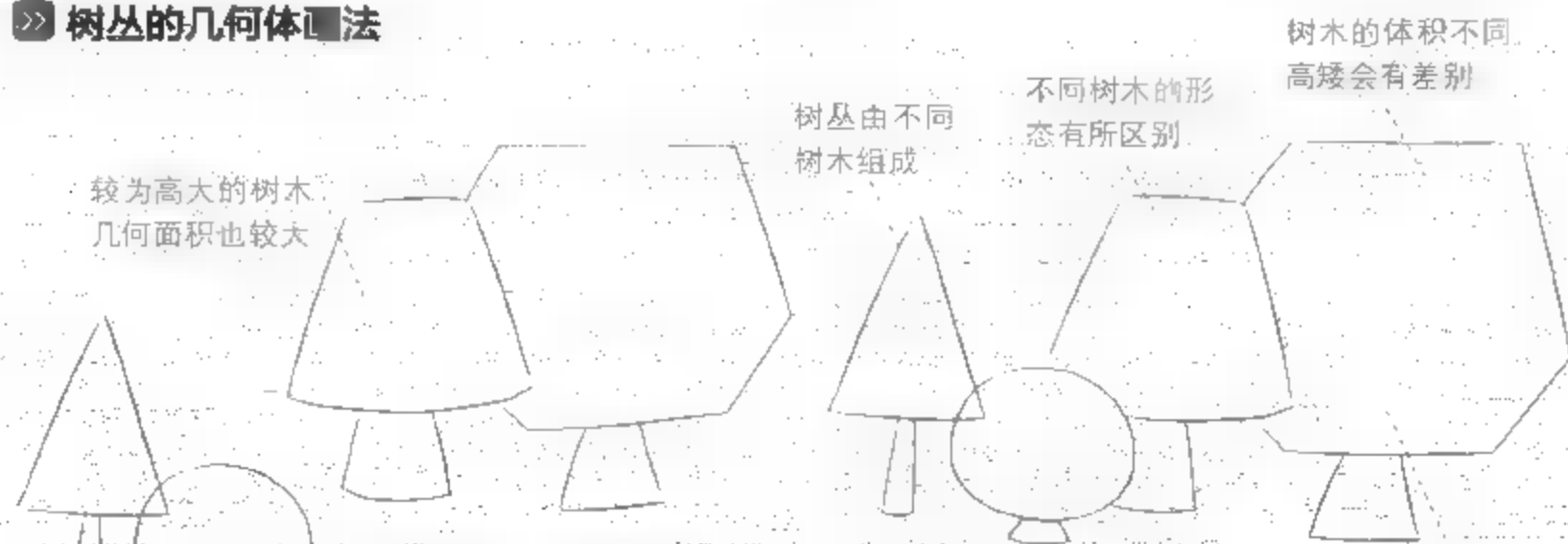
花朵的几何体表现

Q版花朵

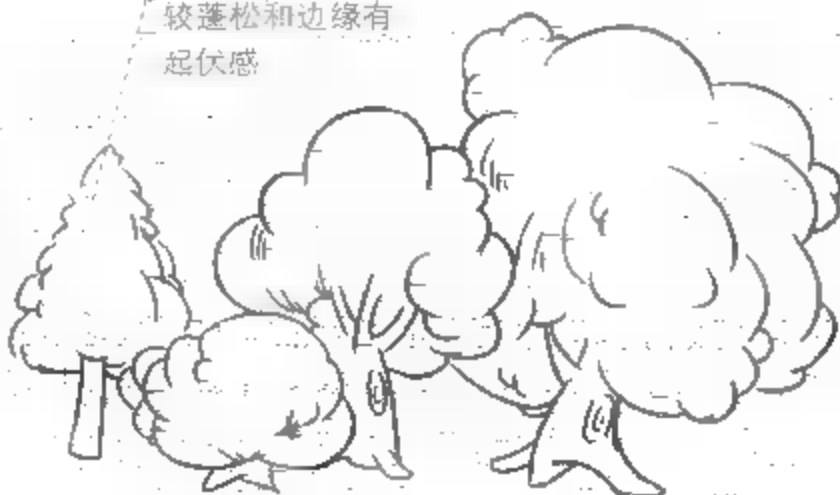
在绘制Q版花朵时，可以将它们拆分开来观察，可以将各部分看成是简单的几何结构。

Q版花朵的绘制步骤

1. 绘制出花朵大致的简单框架轮廓。
2. 在框架的基础上绘制出花瓣的几何外形。
3. 根据几何外形勾画出花朵的形态。
4. 去掉辅助线，整理线条保持外轮廓的圆润弧度感。

树木的几何体表现

在绘制树木的时候，抓住形态的几何结构是把握住树木形态的关键。

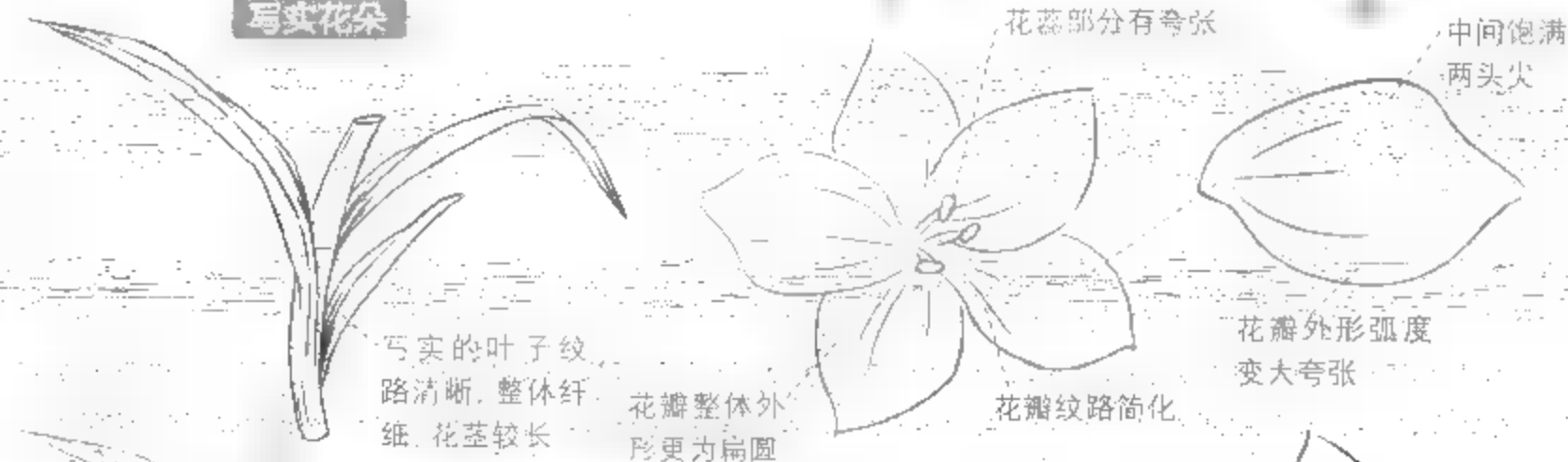
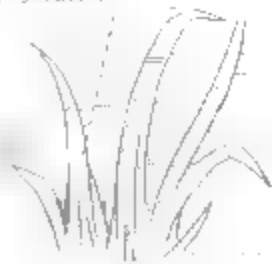
树丛的几何体画法

将树木分为几种不同的几何结构，彼此穿插形成整体树丛的几何形态。

① 首先，绘制出树丛大致的几何结构。

② 然后在几何结构的基础上勾画出树木的外形轮廓。

③ 最后去掉几何结构线条，添加树丛的细节。

花草树木的细节简化

学会了几何图案的绘制方法之后，再来学习花草树木的细节简化。只有对细节进行了简化之后，才能突显出Q版花草树木的特征，以及和写实花草树木画法的区别。现在就分别学习花、草、树木的细节简化方法。

花朵的细节简化

草的细节简化
初步简化的草，叶子缩短
草丛是由更小的小草丛组合而成，草丛间的疏密关系与结构都是不同的，要找到其特点进行简化。
继续简化后，外轮廓变圆润，线条减少
写实草丛
Q版草丛
树木的简化
树木几何外形变宽，结构变扁
写实的树冠外形弧度较为细碎，起伏较多
轮廓线之间比较密集
变宽变短。
❶ 将树木的外轮廓简化成几何轮廓，形成树冠与树干的几何结构。
❷ 变形后的几何轮廓变得宽扁。
绘制树干时，纹路应较多，线条也要表现得密集些
树冠外形简化圆润
写实的树木
写实的树木的树干在比例上显得较为修长，线条表现密集感强。
根据压缩后的几何形态绘制树木
树叶简化，边缘弧度变大
❸ 在变形后的几何外形的基础上绘制Q版树木。
❹ 去掉几何结构，添加细节明影。

8.1.1 花瓣的简化

不同的花朵，花瓣的数量也不同。在绘制Q版花朵的时候，要尽可能地简化花瓣。在简化之前，首先应该分出花朵的主次，省略掉不重要的细枝末节，这样能更加突显出花朵的特点。

首先要了解花朵的结构是由很多花瓣一层一层相互围绕而组成的一个整体，依照花的这种形态结构，在不破坏大的形态的基础上对其进行简化处理。

花瓣的层数决定了花朵整体的外形趋势

较为宽长的花瓣形态

较为扁圆的花瓣形态

每一片花瓣的形态都是不同的

花朵的外形轮廓可以将其简化为几何形态

花茎上的刺用小三角形表现

花朵由很多圆形的几何花瓣包围组成

在绘制Q版的花朵时，多用弧线来表现，可以通过拉长线条来表现其边缘

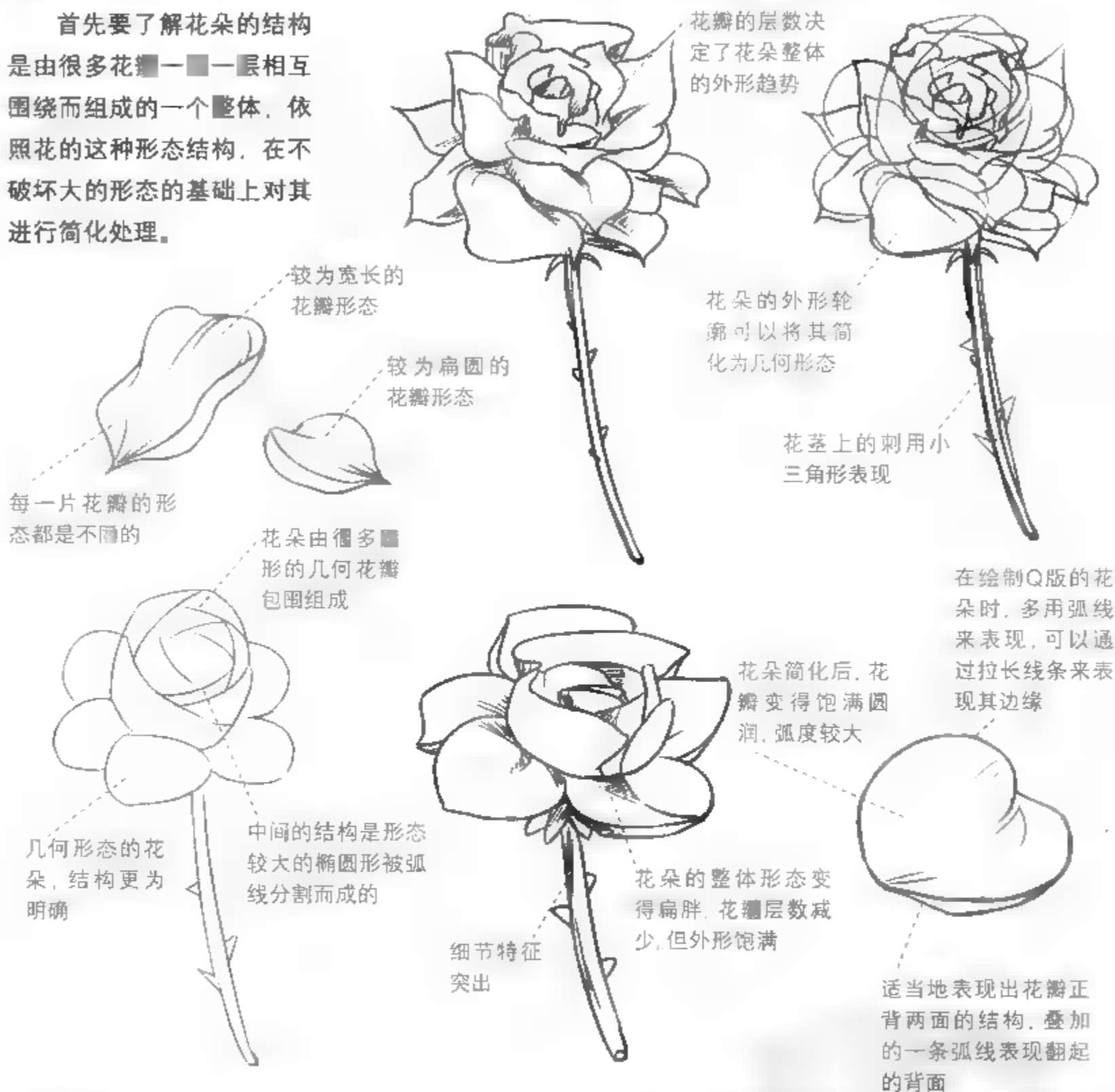
花朵简化后，花瓣变得饱满圆润，弧度较大

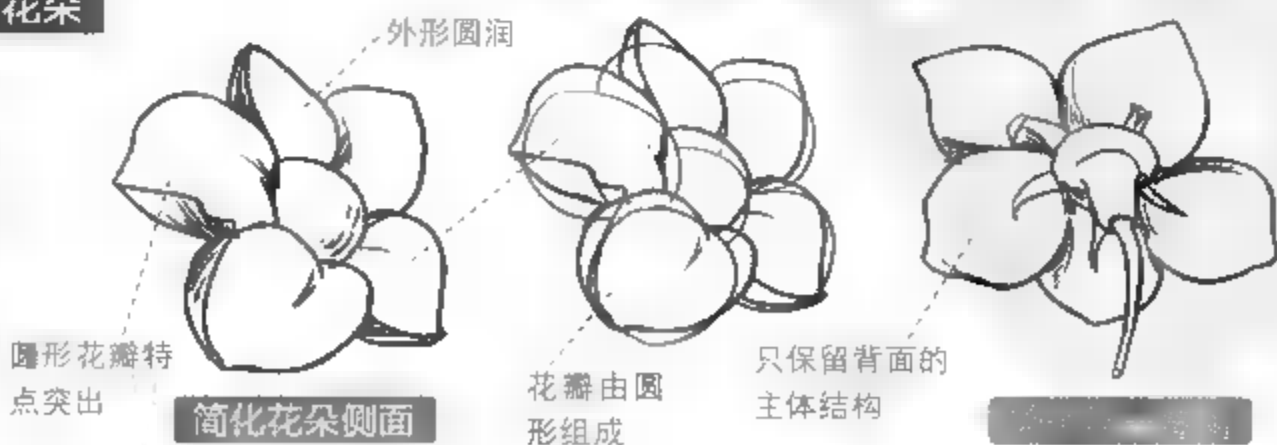
几何形态的花朵，结构更为明确

中间的结构是形态较大的椭圆形被弧线分割而成的

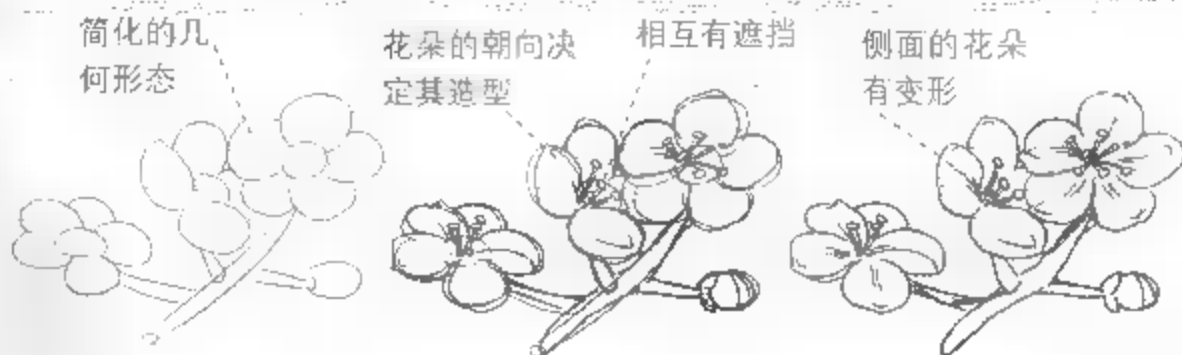
花朵的整体形态变得扁胖，花瓣层数减少，但外形饱满

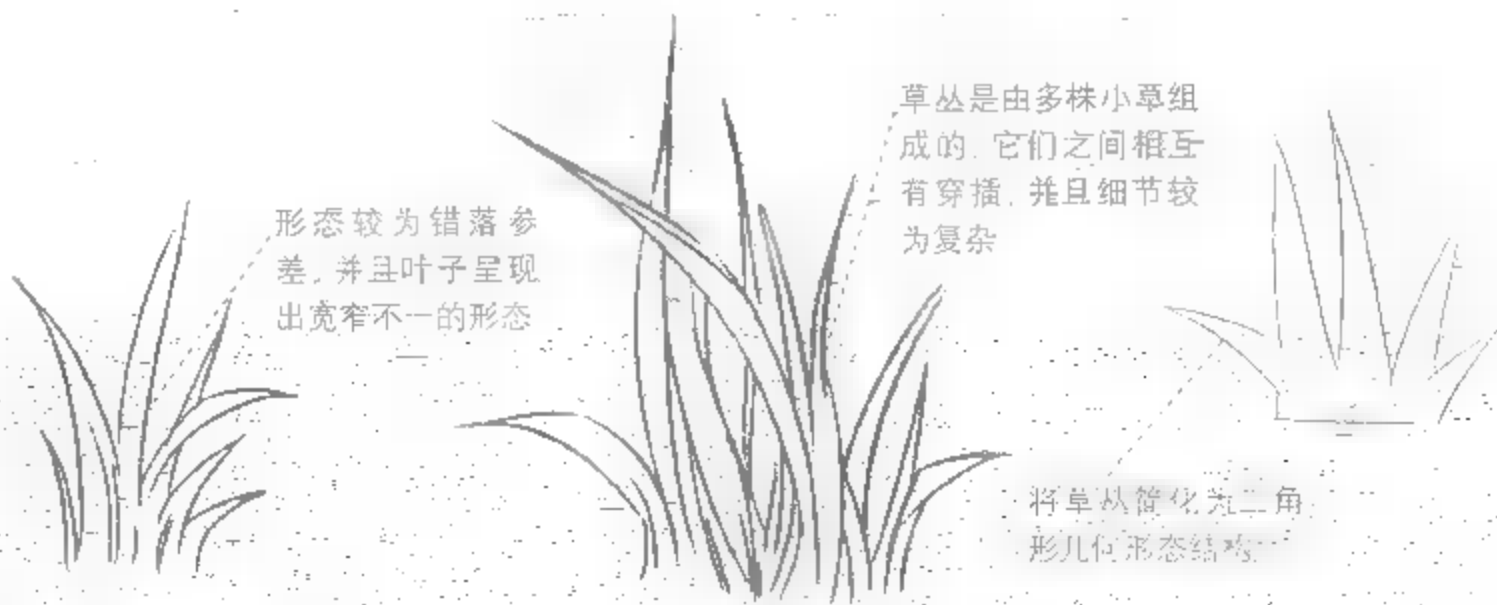
细节特征突出

适当地表现出花瓣正背两面的结构，叠加的一条弧线表现翻起的背面

简化不同角度的花朵

将花朵较为突出的特征保留下来，对局部进行夸张放大，让整体形态显得饱满圆润。

各种花朵的简化				
	玫瑰	雏菊	百合	桃花
写实				
简化				
花瓣	呈圆形的形态	呈较为长的椭圆形	呈一端较为圆润而另一端较为尖的形态	整体形态较圆而一端较尖的形态
线条	弧度圆润线条较长	弧线条较长	线条有起伏感	呈"弓"形的线条

一束花的简化方式

一束花是由多个花朵组成，每一朵花的位置和角度都有所不同，并且有疏密和遮挡关系。

8. 省略草的细节

草地由一株株小草组成，当小草数量多了，一眼看上去就如同连成一片毛茸茸的绿地毯一般。Q版的草丛更是将细节省略掉，使它们看起来就像是一团一团的。现在就来学习怎样将草的细节省略掉吧。

形态较为错落参差，并且叶子呈现出宽窄不一的形态

草丛是由多株小草组成的，它们之间相互有穿插，并且细节较为复杂

将草丛简化为三角形几何形态结构

写实的一株草

写实草丛

草的外形轮廓依照几何结构绘制出来，在细节上有所添加

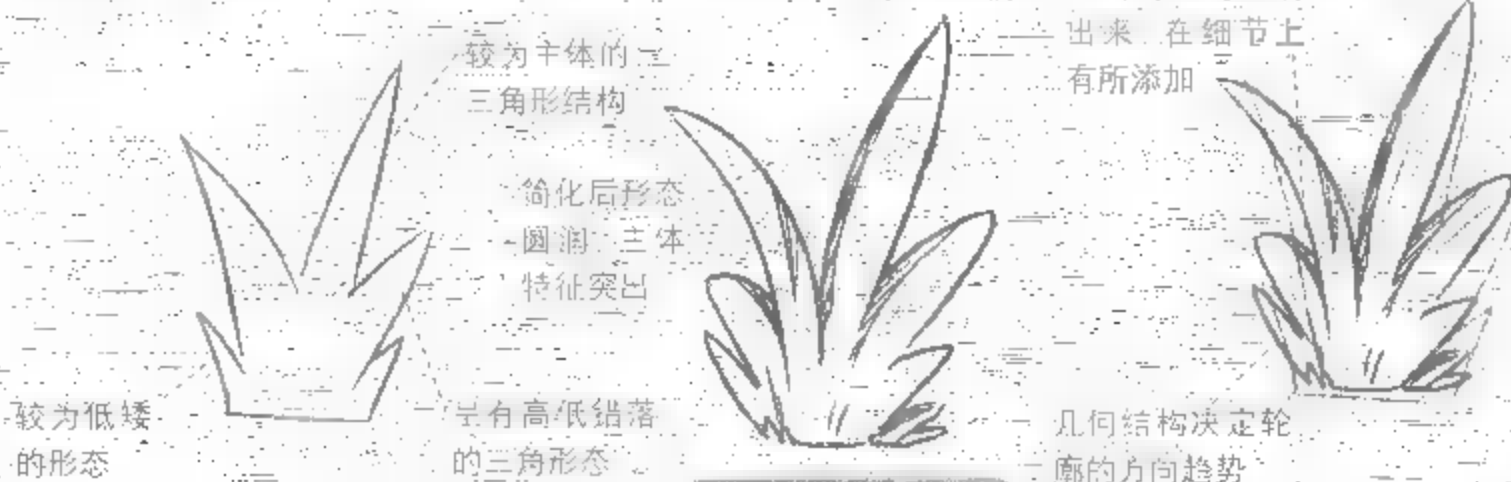
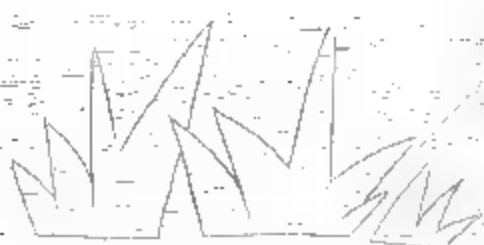
较为主体的三角形结构

简化后形态圆润，主体特征突出

较为低矮的形态

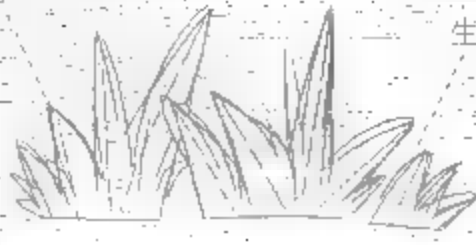
呈有高低错落的三角形态

几何结构决定轮廓的方向趋势

Q版简化的一株草

Q版草丛的画法

呈三角形的主体形态

有高低错落的生长形态

草是成组生长的

❶ 绘制出草丛的简化的几何形态。

❷ 在几何形态的基础上，绘制出它的生长方向和大致趋势。

外形轮廓圆润

❸ 勾画出草丛的外形轮廓线条。

❹ 去掉辅助线，添加适当细节以及阴影部分。

8.1.3 去掉树木多余的枝叶

我们知道，一棵大树是由许许多多的枝叶构成的，因此健康的树木都会显得枝繁叶茂。在表现Q版的树木时，最好去掉多余的枝叶，让树木更为简化、圆润和可爱。

树木的几何外轮廓形状是树木初步形象的体现

主体形状较为具体

树木简化外轮廓后呈几何体轮廓，形成树冠与树干的几何结构。

枝叶部分有分支

写实的树枝部分细节明显，枝干较多

写实树木

将树枝的细节去掉一部分，保留大的结构形态

几何形态呈简化形状

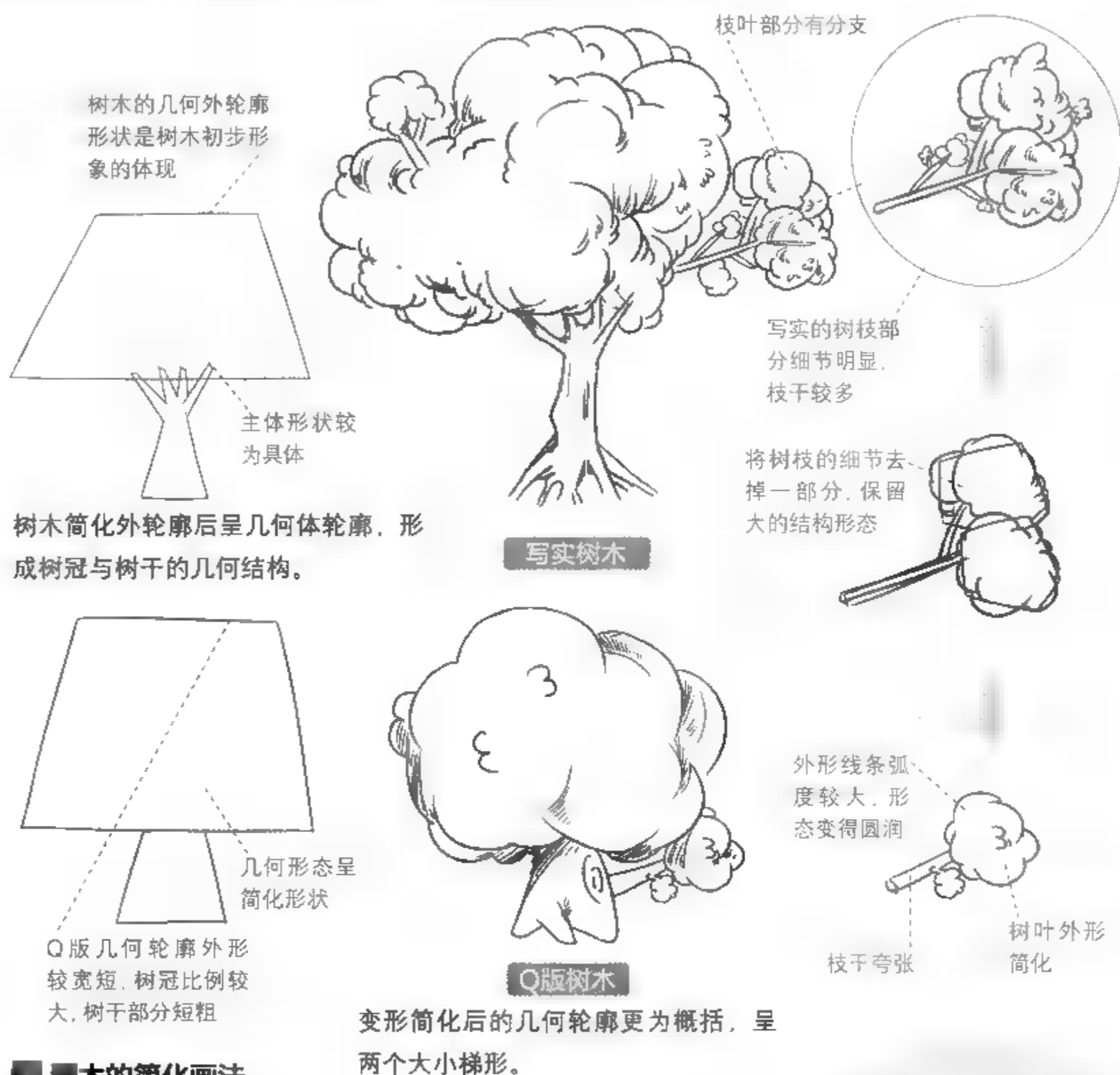
Q版几何轮廓外形较宽短，树冠比例较大，树干部分短粗

Q版树木

变形简化后的几何轮廓更为概括，呈两个大小梯形。

外形线条弧度较大，形态变得圆润

枝干夸张

树叶外形简化

[illegible]木的简化画法

首先将灌木的简化的几何形态绘制出来。

根据简化的几何形态勾出灌木的外轮廓。

③ 去掉辅助线，在简化的灌木上绘制适当的阴影。

各种Q版的花草树木

❶ 向日葵

❷ 四叶草

❸ 菊花

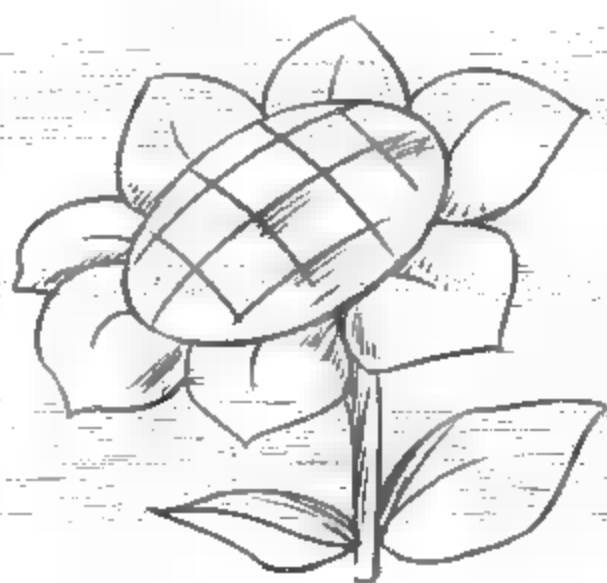
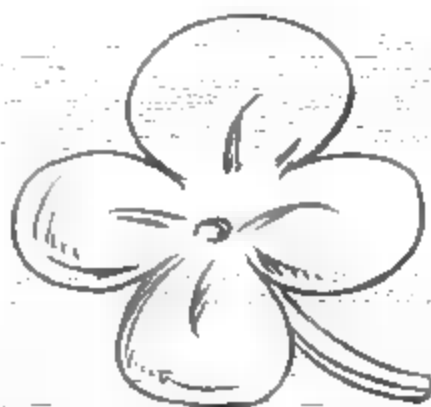
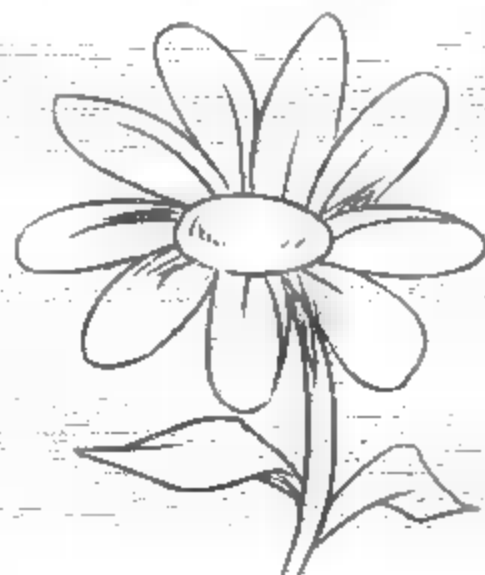
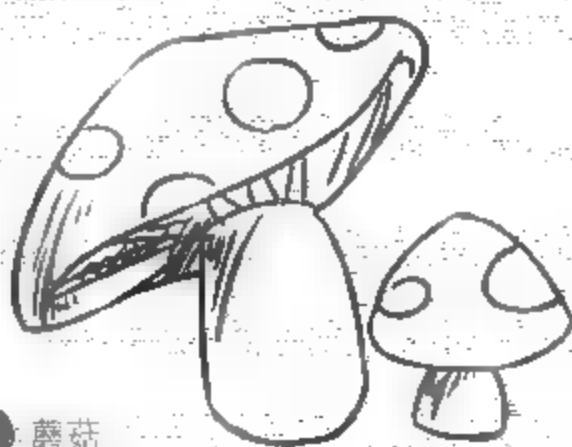
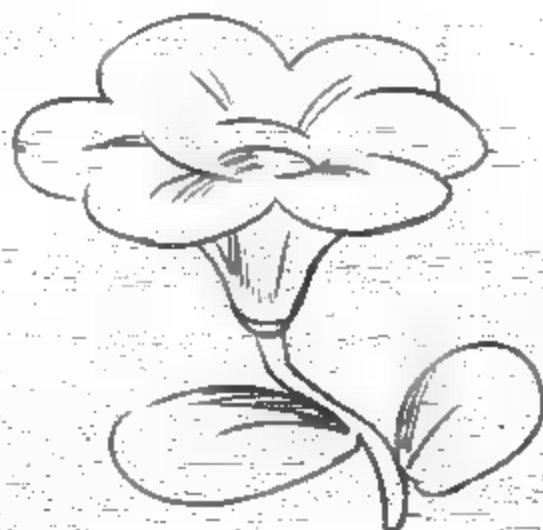
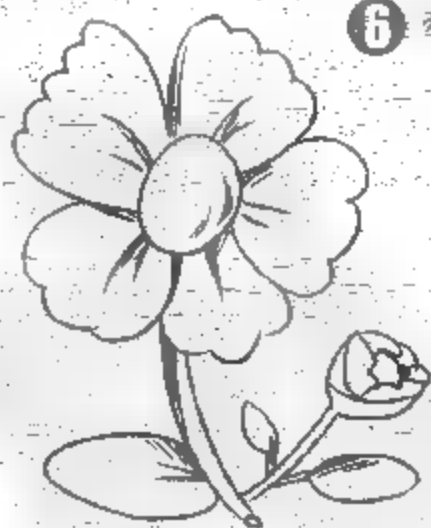
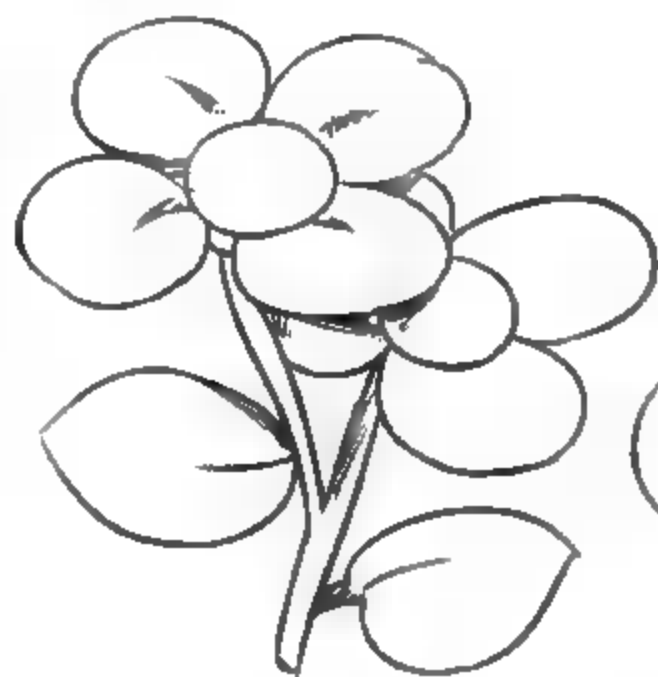
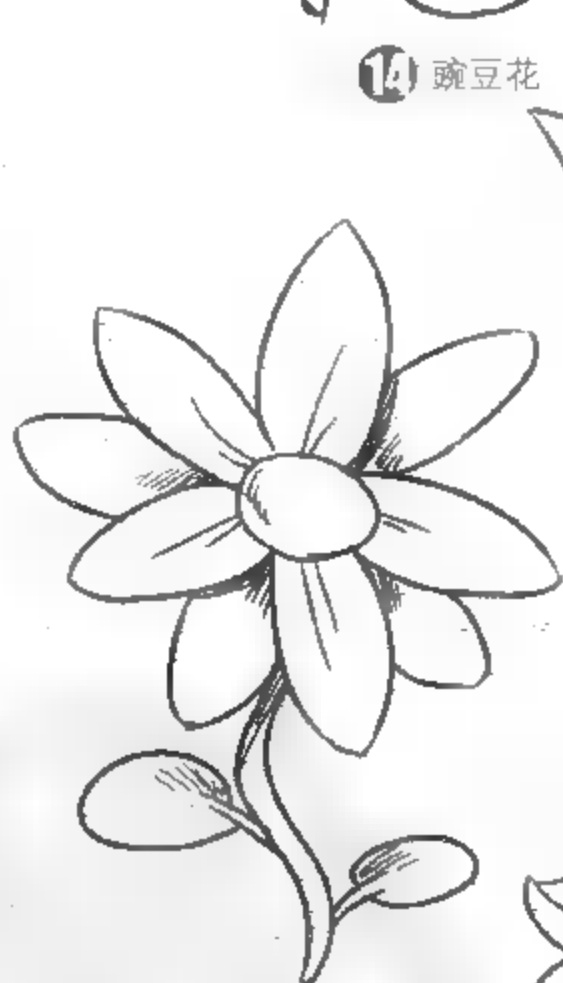
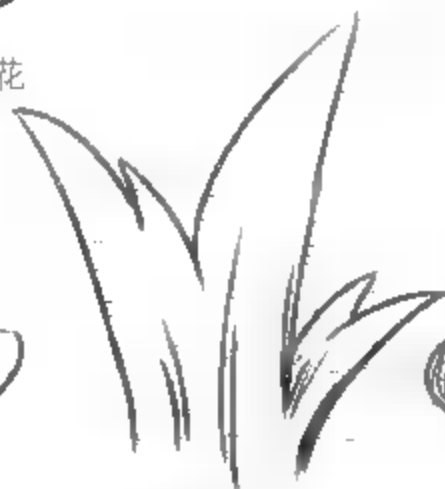
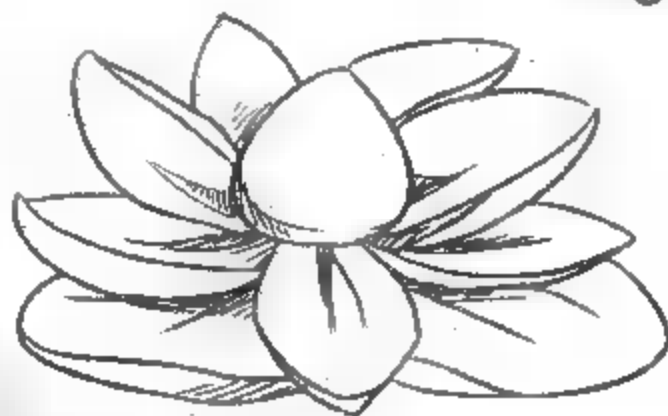
❹ 蘑菇

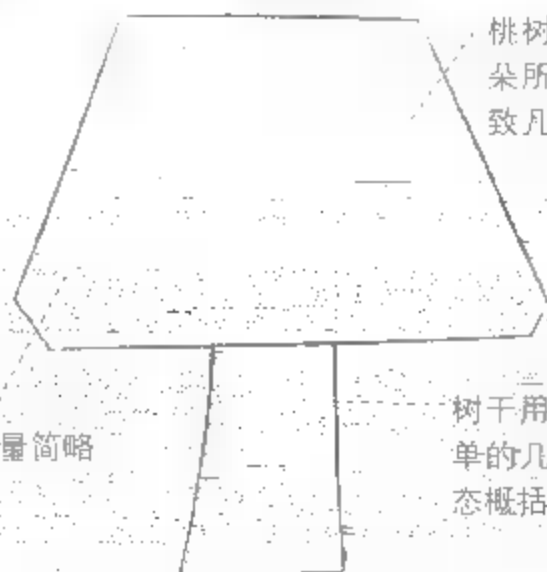
❺ 椰树

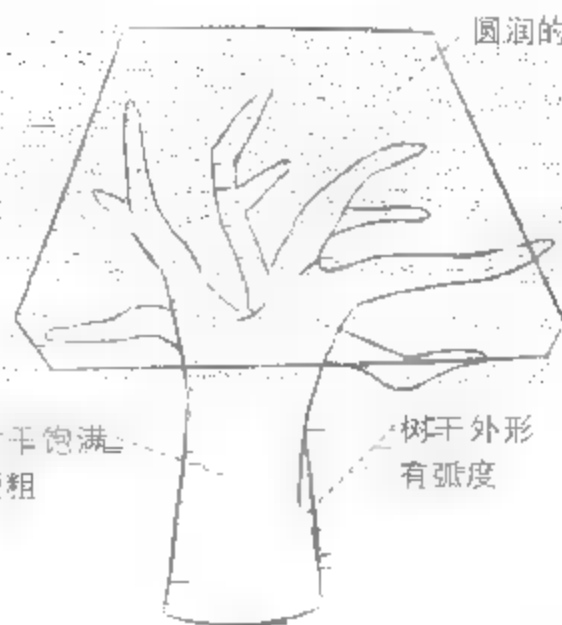
❻ 牵牛花

❼ 灌木

❽ 蝴蝶花

❾ 松树

❿ 小野花

11 郁金香
12 仙人掌
13 蒲公英
14 豌豆花
15 樱桃
16 水仙花
17 野草
18 野花
19 睡莲
20 大树

特训练习

绘制繁花盛开的Q[illegible]树

❶ 首先简略概括出树木的基本几何外轮廓。

❷ 进一步画出树木枝干的几何外轮廓。

在树干几何外轮廓的基础上绘制出树木枝干的外形。

❹ 用圆形在树木枝干上绘制出花朵大致的位置。

将花朵和树木枝干的外形勾画出来。

去掉辅助线，进一步添加细节和适当的阴影。

08.2 Q版自然景观

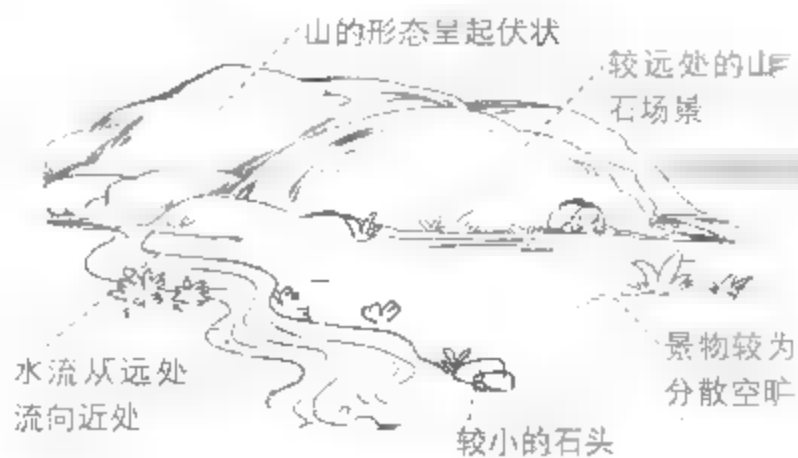
自然中有无数的美景，如秀丽的山峰、宽广的天空、无垠的沙漠等。在Q版的场景中，为了能使整个画面具有统一性，需要对景色进行取舍。前面学习了花草树木的Q版绘制方法，现在就进一步学习自然景观的画法吧。

技术专栏

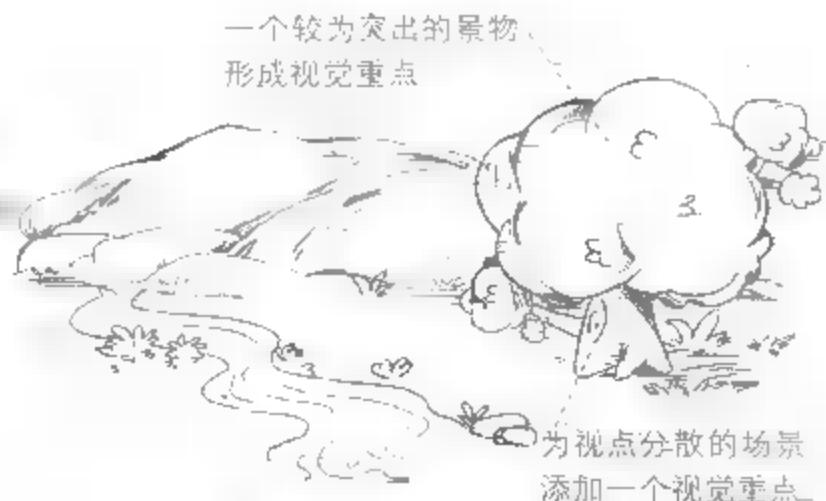
Q版自然景观的取舍

对景观进行取舍的两个重点分别是抓住自然景观的重点以及淡化繁复的远景。下面就一起来了解并进行绘制吧。

抓住自然景观的重点

在绘制一个自然场景的时候，首先应分析在画面中要突出的重点是哪个部分的内容。抓住这一主体重点，并进行着重地刻画。

没有重点的自然场景

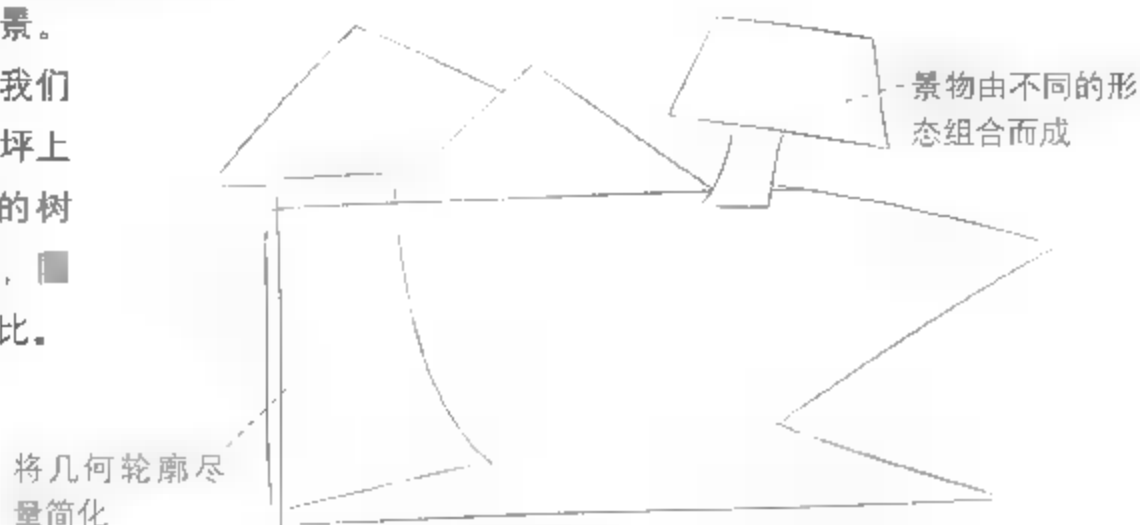
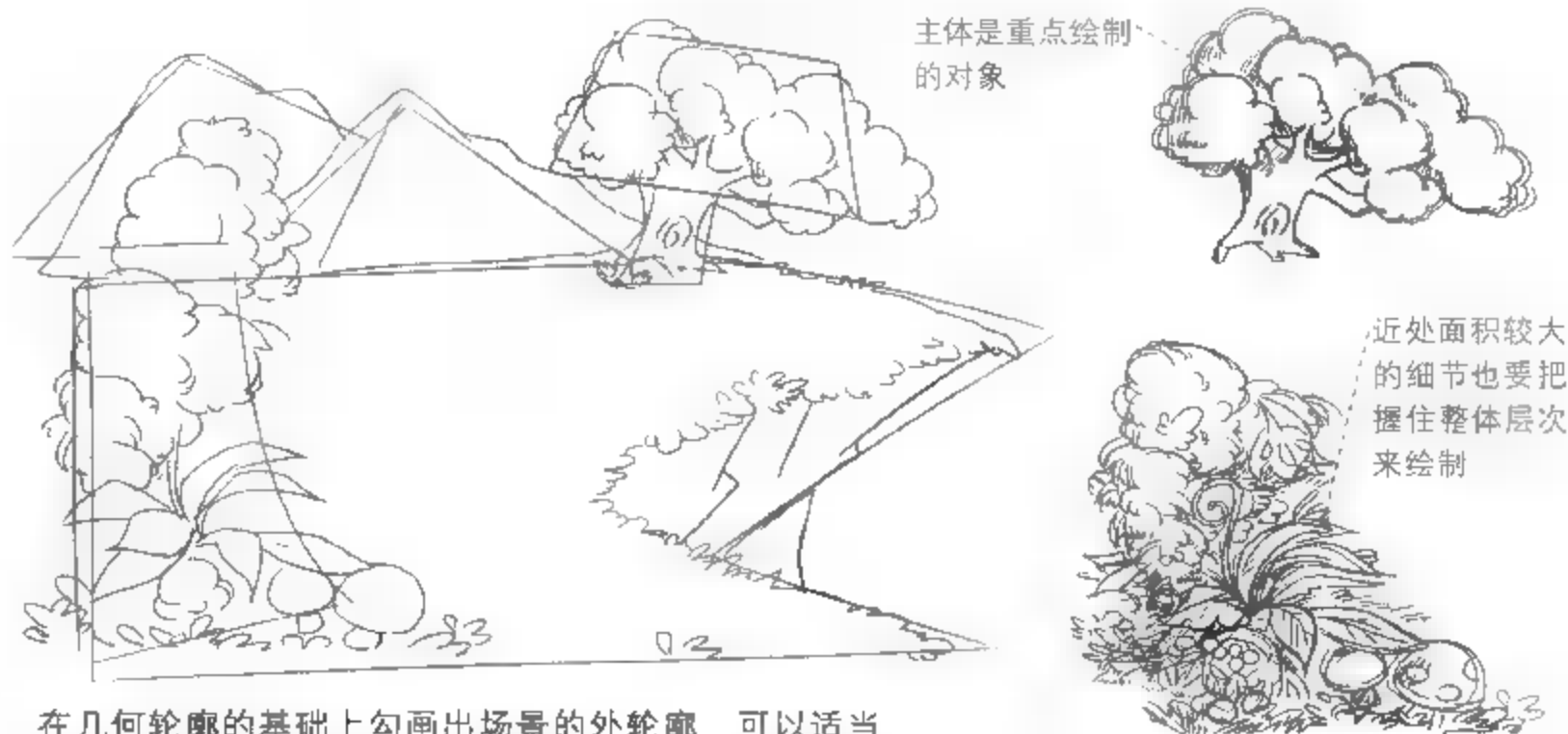
重点的自然场景

在一幅没有重点的自然场景里面，各个景物的位置安排都比较均匀，但看点较为分散，整体较为空旷，没有能够在第一时间抓住眼球的景象。

在这幅自然场景中，树木是这幅画的重点景物，树木位置靠前并有细节的刻画，所占面积较大。

树木的形态较为饱满，主体形态特征明显，树枝与枝叶的形态都较为简化概括。

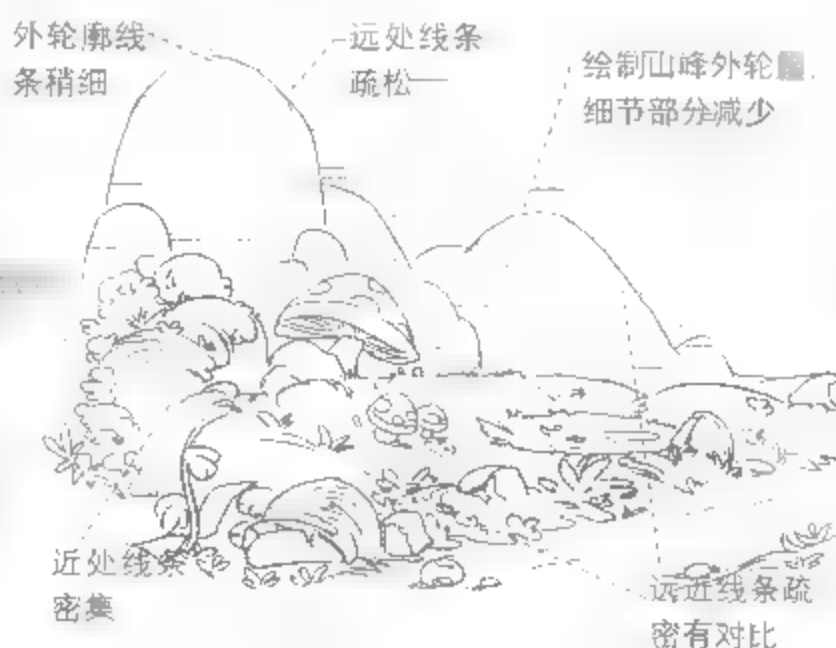
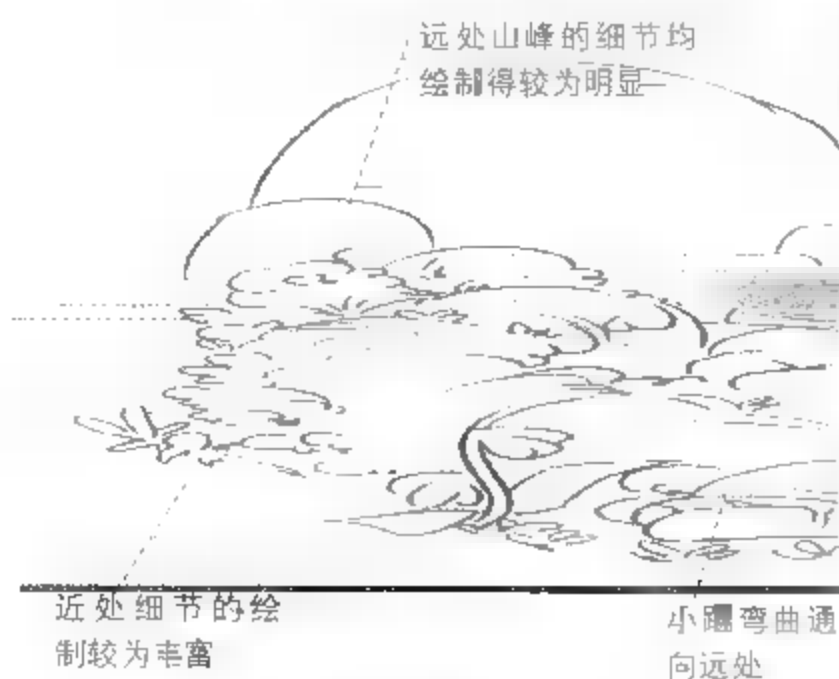
将重点景物安排在场景中偏一侧的位置，让它在这幅画的黄金分割点上。

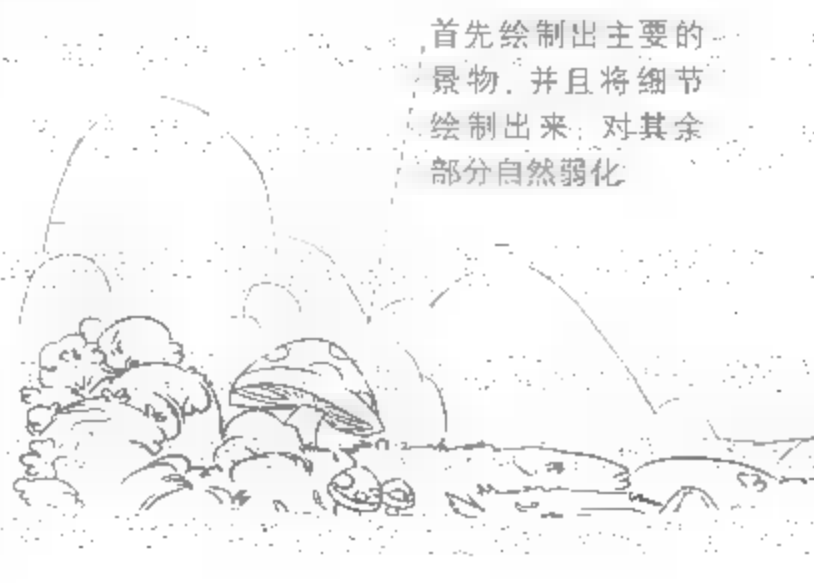
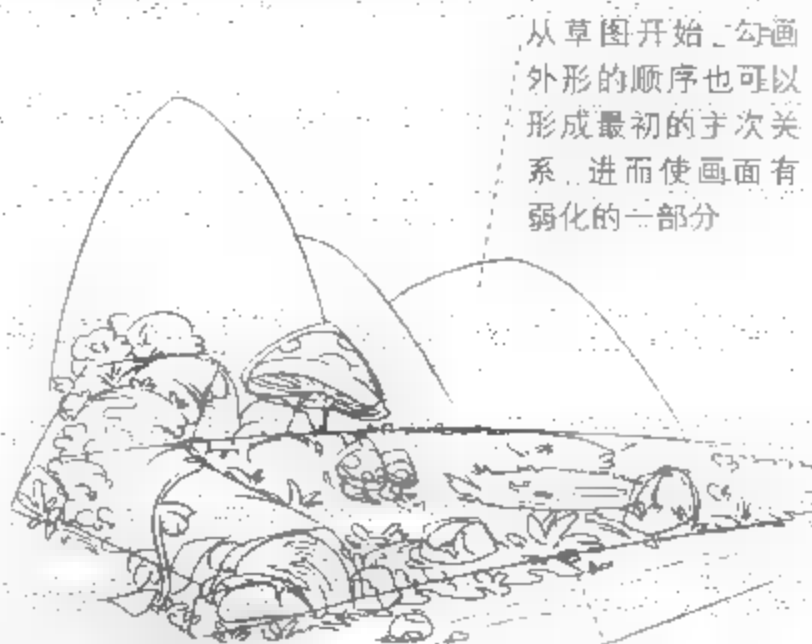
抓住自然景观中的重点来进行绘制

我们试着来设定一个Q版的场景。在远处的位置是起伏的山峰，我们将主体安排在一个山崖边的草坪上面，将主体设定成一棵茂盛的树木，近处的灌木丛安排在崖边，刚好与周围空旷的草坪形成了对比。

首先将场景的主要轮廓，用较为概括的几何形态绘制出来。

在几何轮廓的基础上勾画出场景的外轮廓，可以适当地将主体景物的外形重点勾画一下。

淡化繁复的远景

在抓住自然场景中的重点进行绘制的同时，还需要对远景和不重要的部分进行淡化。一方面可以简化场景，另一方面也可以突显重要的景观。接下来，就来学习如何淡化繁复的远景吧。

首先，看这两幅相同的自然场景图。一幅弱化了远处的景观，而另一幅则没有弱化。

这是一幅由近至远的场景，表现了小路一旁的植物以及远处的山峰，近处的小路和草地以及草地上的植物细节较为清晰，远处起伏的山峰上面覆盖着的白雪也被清晰地绘制了出来。

这幅画面在整体不变的情况下，改变画面线条疏密关系，形成了另外一种近景清晰、远景简略的有远近层次关系的画面。

绘制出场景的几何轮廓，对画面近处的主体外形进行勾画，对远处的景物画出几何轮廓即可，这时整幅画面就形成有层次、有重点的感觉。

远处的淡化部分绘制较为简略，与近处较为细致地绘制形成对比，自然画面中就有了不重要的部分了。

山石的场景

山石是自然场景中不可缺少的重要组成部分。在绘制山石之前，首先需要仔细观察它们的轮廓形状，确定大致的几何体组成。普通的山峰岩石外形千奇百怪，而Q版的山石则圆润了许多。下面就来看看不同风格的山石场景的绘制方式吧。

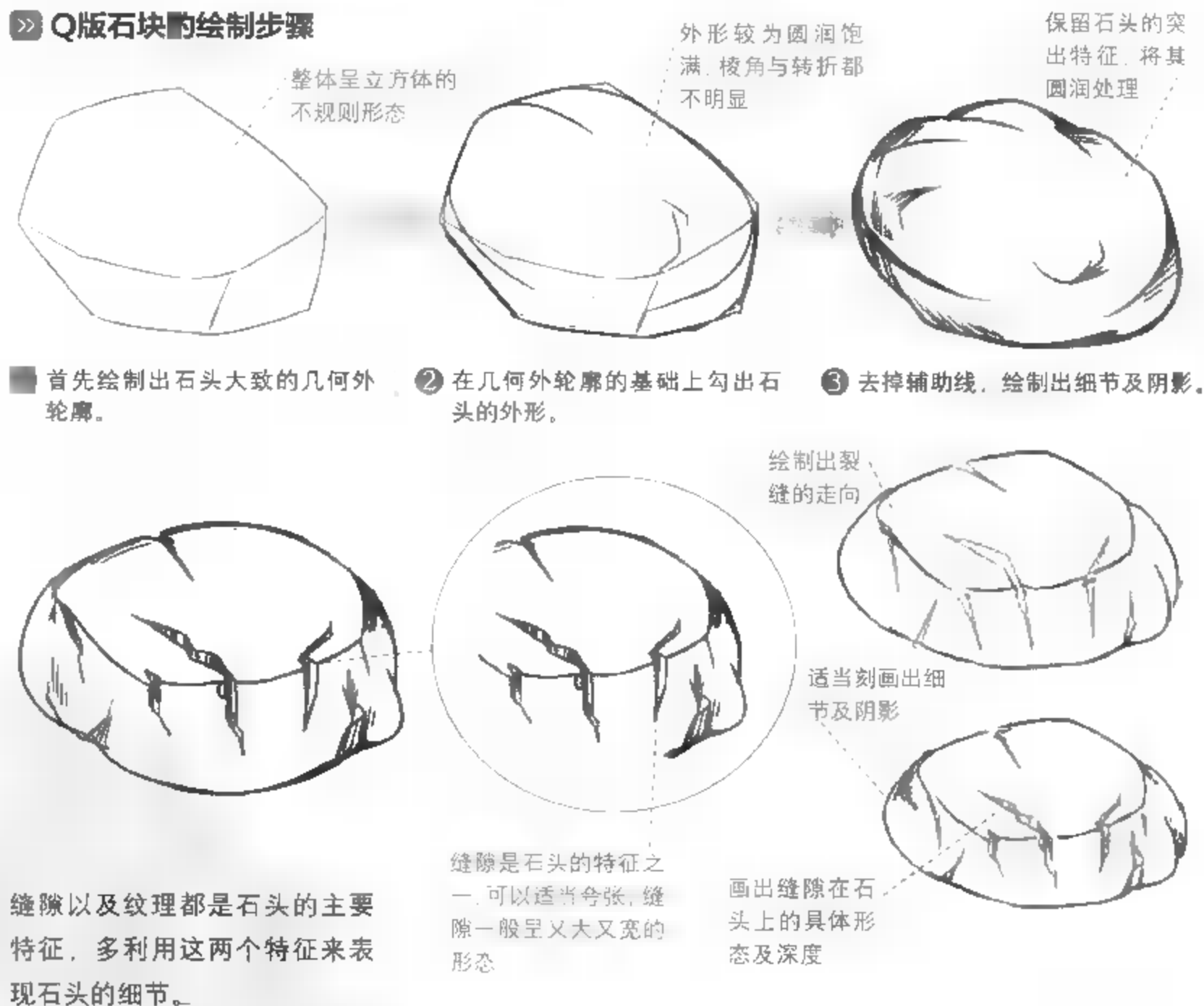
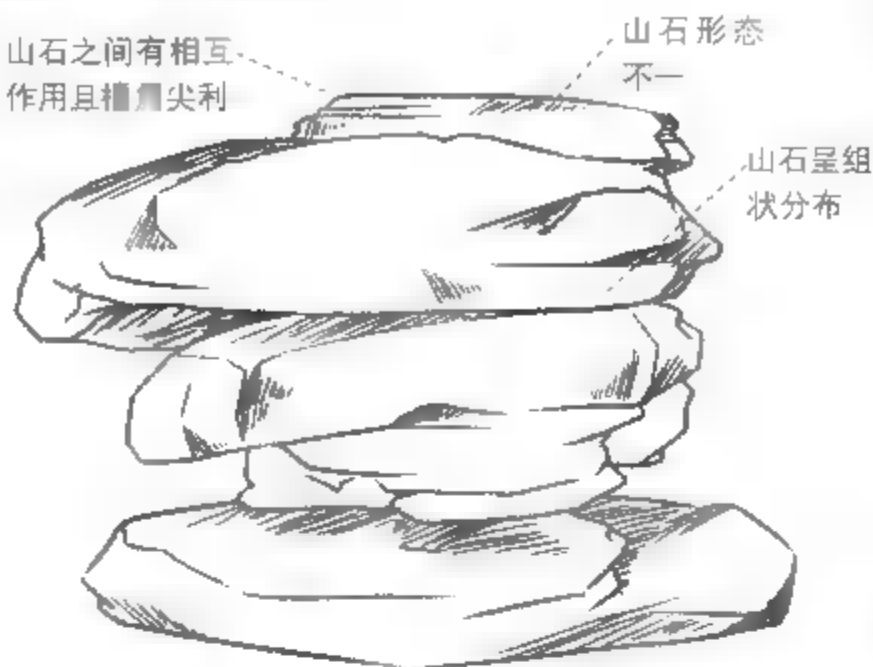
Q版石头

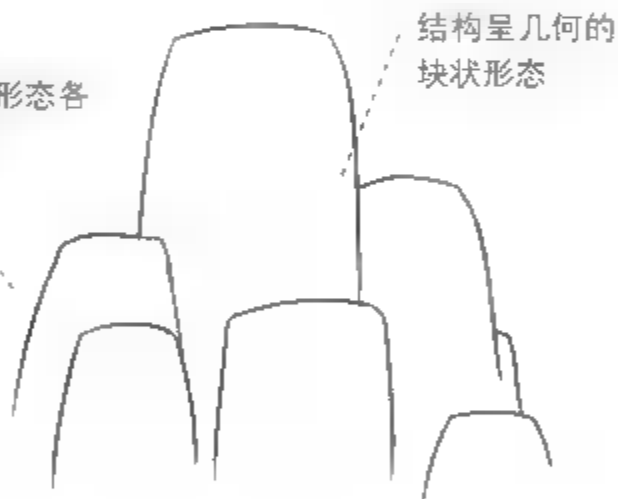
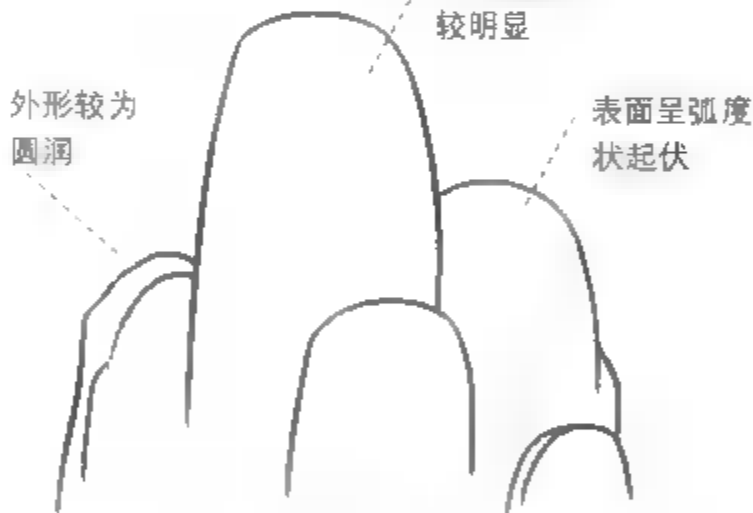
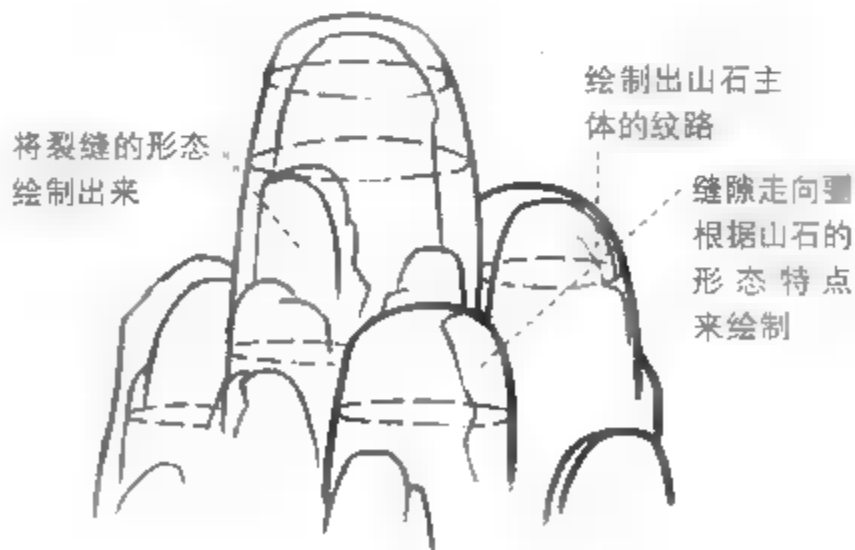
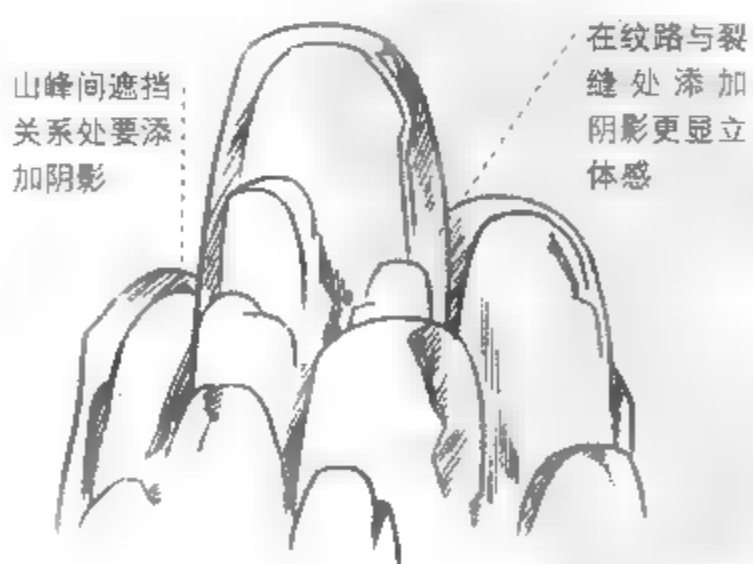
Q版石块的绘制步骤

1 首先绘制出石头大致的几何外轮廓。

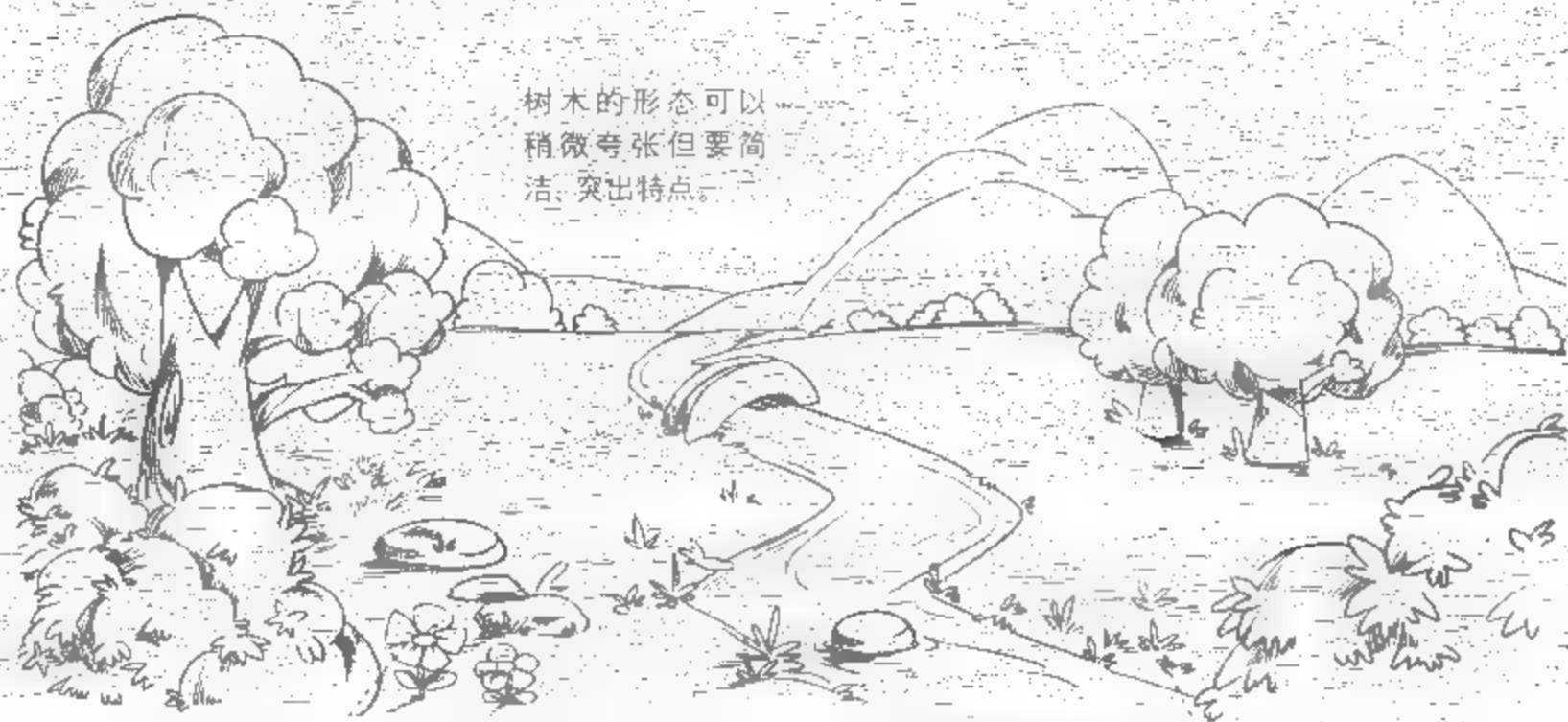
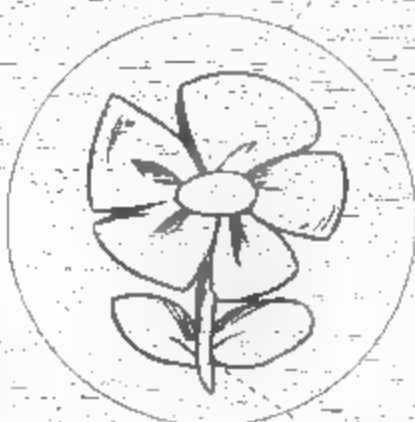
2 在几何外轮廓的基础上勾出石头的外形。

3 去掉辅助线，绘制出细节及阴影。

缝隙以及纹理都是石头的主要特征，多利用这两个特征来表现石头的细节。

Q版山石的特点

山是由很多不同形态样子以及大小的岩石构成，它们都是由最基本的石头组合而成，彼此形成错落的形态与起伏。

Q版山石的绘制步骤

❶ 首先，根据分组来绘制出石头大致的几何外轮廓。

❷ 根据大致的几何结构来绘制出石头的外形轮廓。

❸ 将石头的的部分细节以及重点进一步地勾画与绘制。

❹ 去掉辅助线，绘制出石头的细节以及阴影部分。

8.2.2 树木花卉的场景

之前已分别学习了Q版花草树木的绘制技法，现在将它们融入到Q版的场景中，组成美丽的树木花卉的场景。下面就一起来学习绘制吧。

Q版树木花卉场景

场景中的植物安排可以较为丰富，但是也要彼此之间有层次感与疏密的呼应效果，将高大的树木作为最高点，形成画面的高低次序，花草的点缀可使画面更有看点。

花朵的形态可以是各种样式，外形饱满

草丛等小植物作为小景在场景中陪衬主体景物

突出主体的几何外轮廓

根据几何结构简单概括出外形

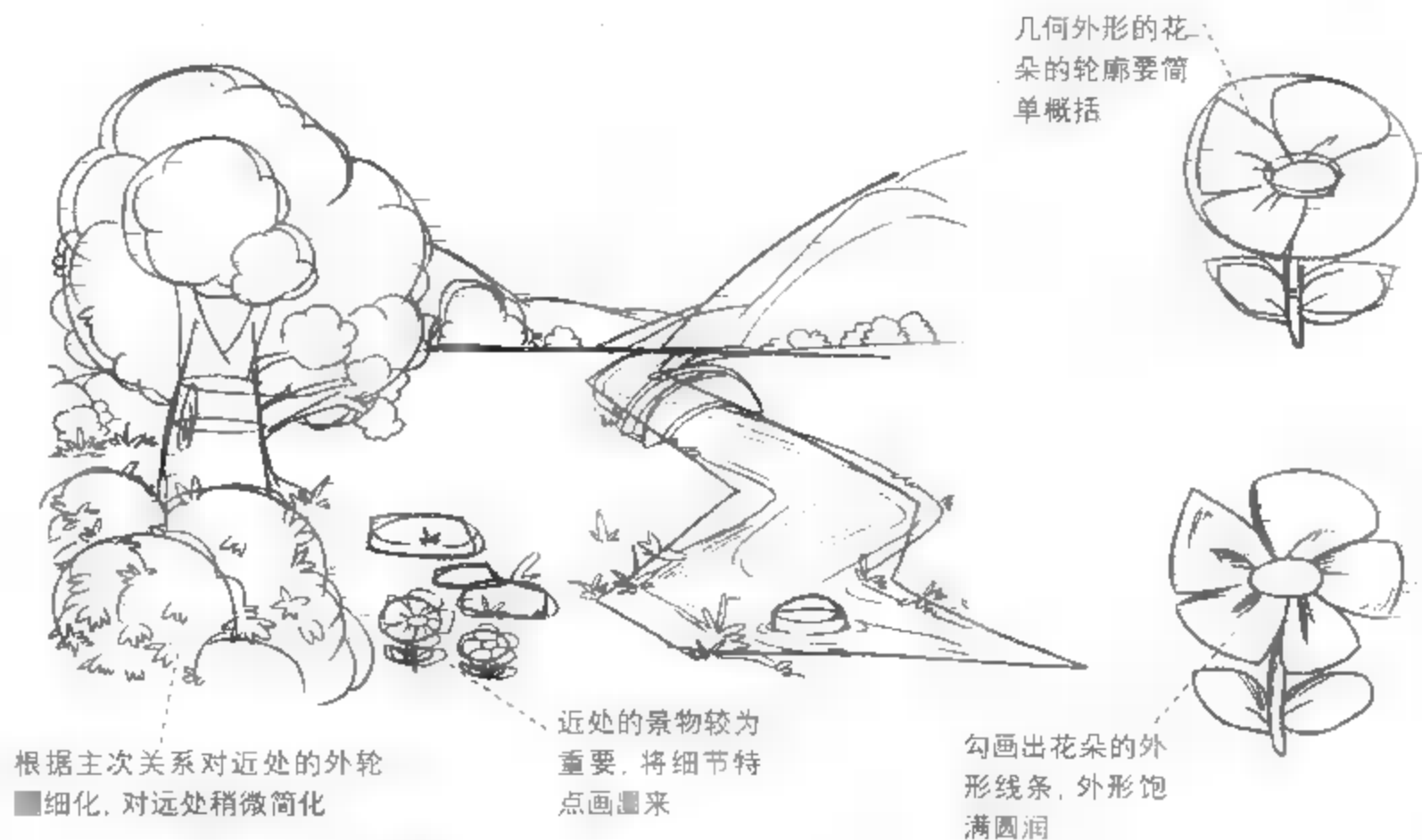
场景中景物的样式与所占的面积都不一样

画面中线条应有疏密感，近处细密，远处疏松

轮廓尽量简化

❶ 首先，绘制出整个场景的大致几何轮廓来。

❷ 在场景的几何外形基础上绘制出景物的几何外轮廓。

❸ 将场景草图的外轮廓勾画出来。

在草稿的基础上，将场景中的景物从重要部分入手进行进一步地绘制。

整幅画面中的层次较为明显，线条的疏密安排与粗细都能够表现出画面的层次

远处景物减少线条地绘制并经过适当地弱化处理后，使整体层次更丰富

较为细节具体的部分，使画面有了重点

适当地弱化远处的景物，概括出外形，在勾画外轮廓时，可以适当省略细节表现

5 完成绘制。从草图到成图就是强调主要、弱化次要的过程。

将远处景物最突出的特点勾画出来

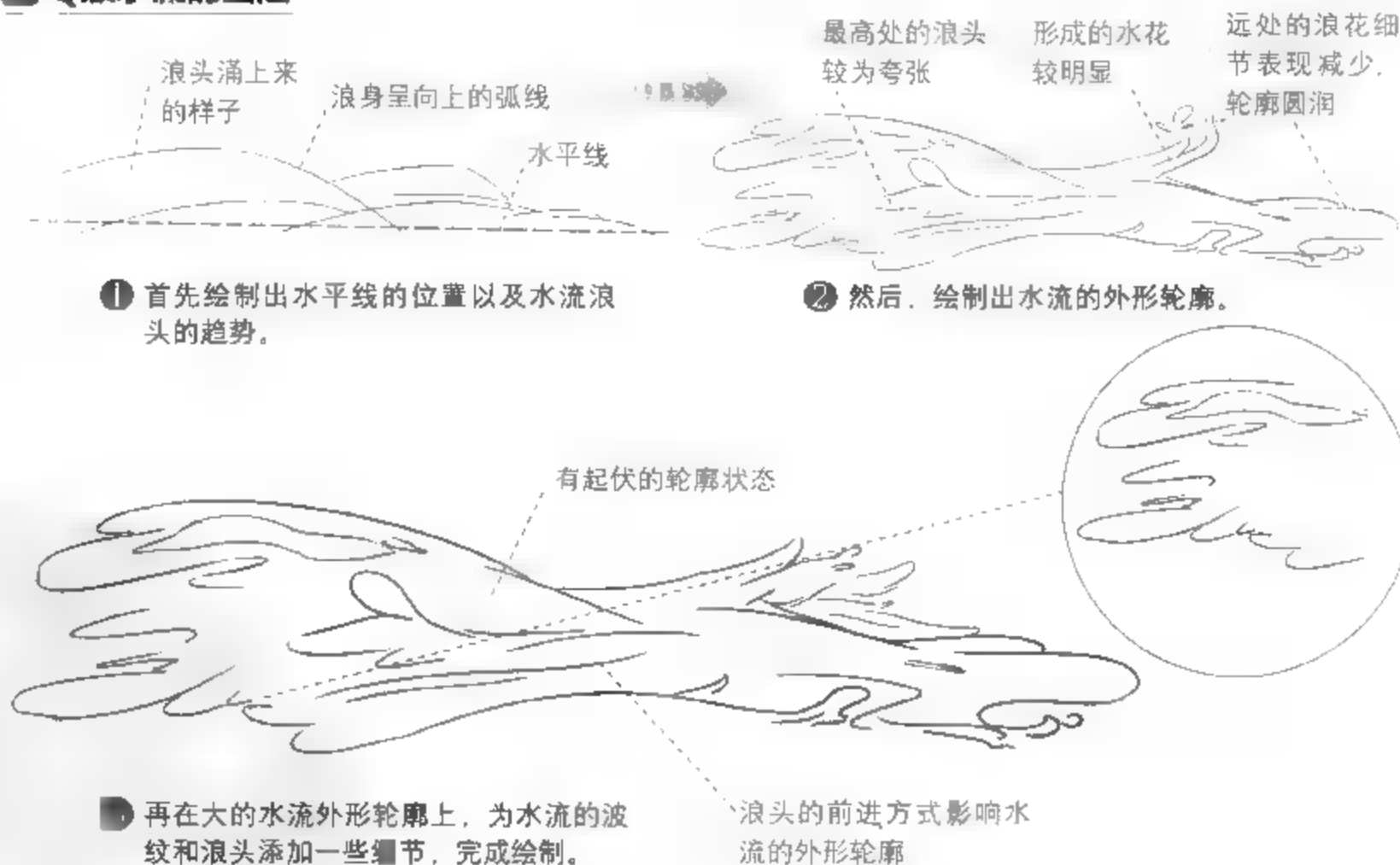
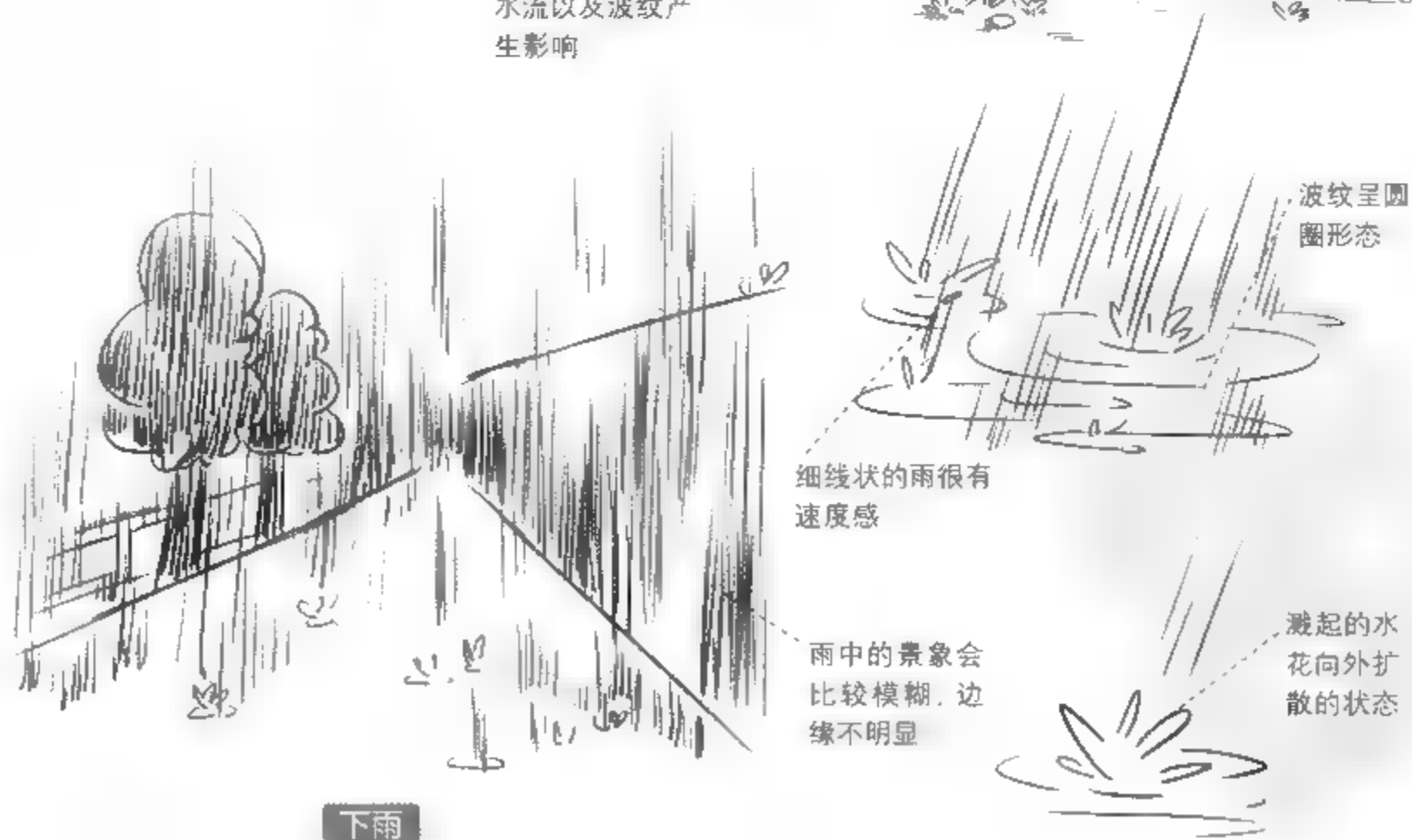
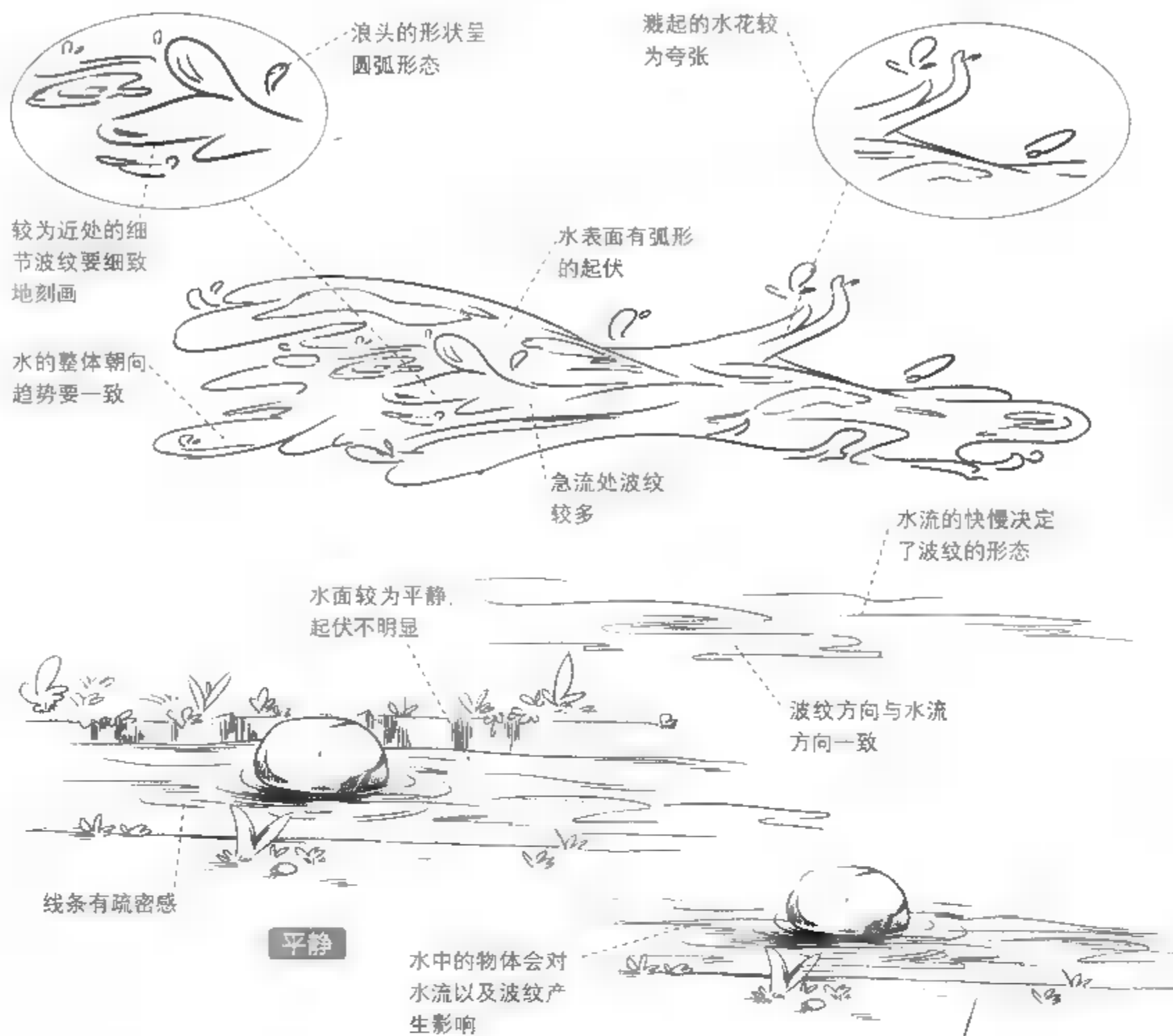
8.2.3 水流、湖海的场景

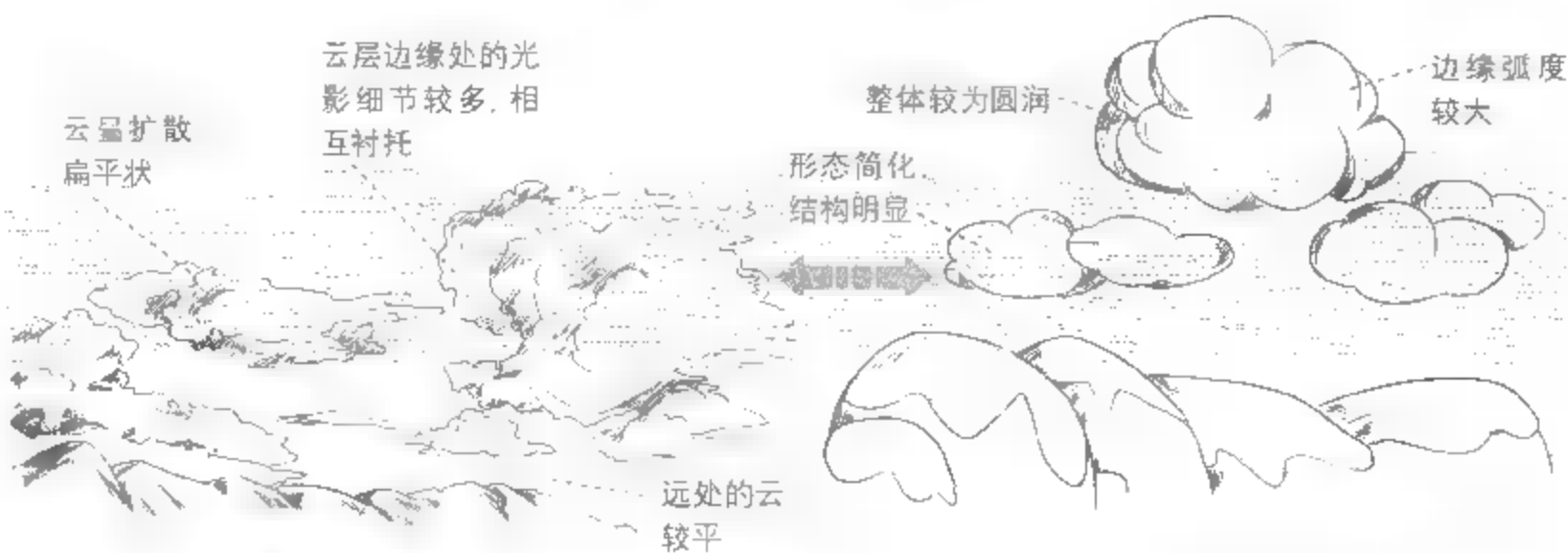
在自然界中，水是生命的源泉，水能够显示出自然景观的流动性和灵气，能让风景更为秀美。在绘制Q版水流和湖海的场景时，要抓住水的特征，才能绘制出可爱的、有趣味性的水流和湖海的场景。下面，就一起来学习吧。

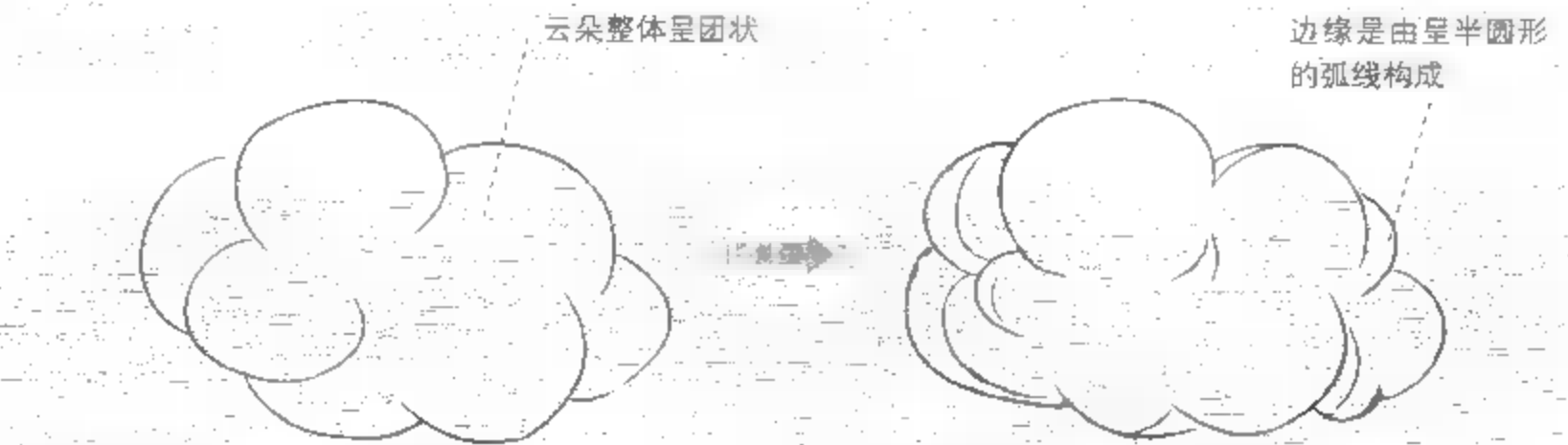
写实水流一般将水流中极为细小的波纹和水流动势都表现出来，并且外形线条更加细碎。而Q版水流的外形更圆润些，细节较少，但主体的波纹和趋势较为明显。

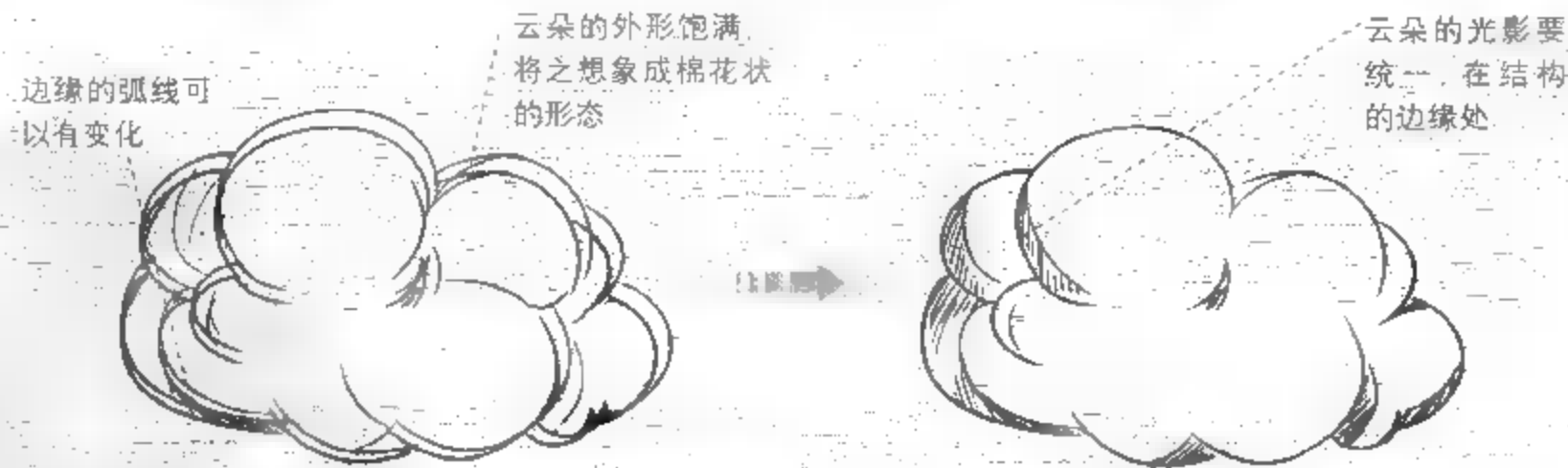
Q版水流的画法

1. 首先绘制出水平线的位置以及水流浪头的趋势。
2. 然后，绘制出水流的外形轮廓。
3. 再在大的水流外形轮廓上，为水流的波纹和浪头添加一些细节，完成绘制。

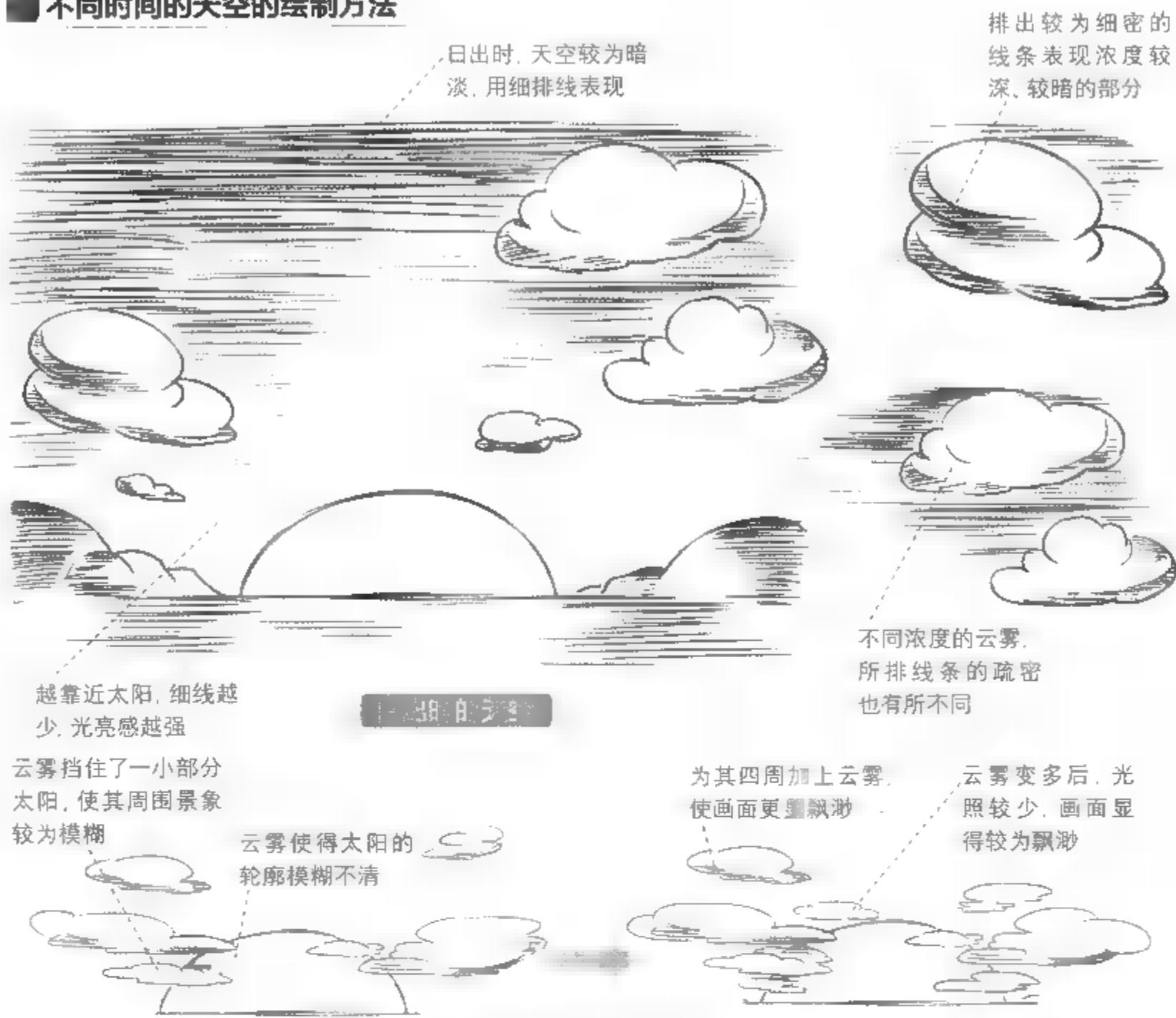
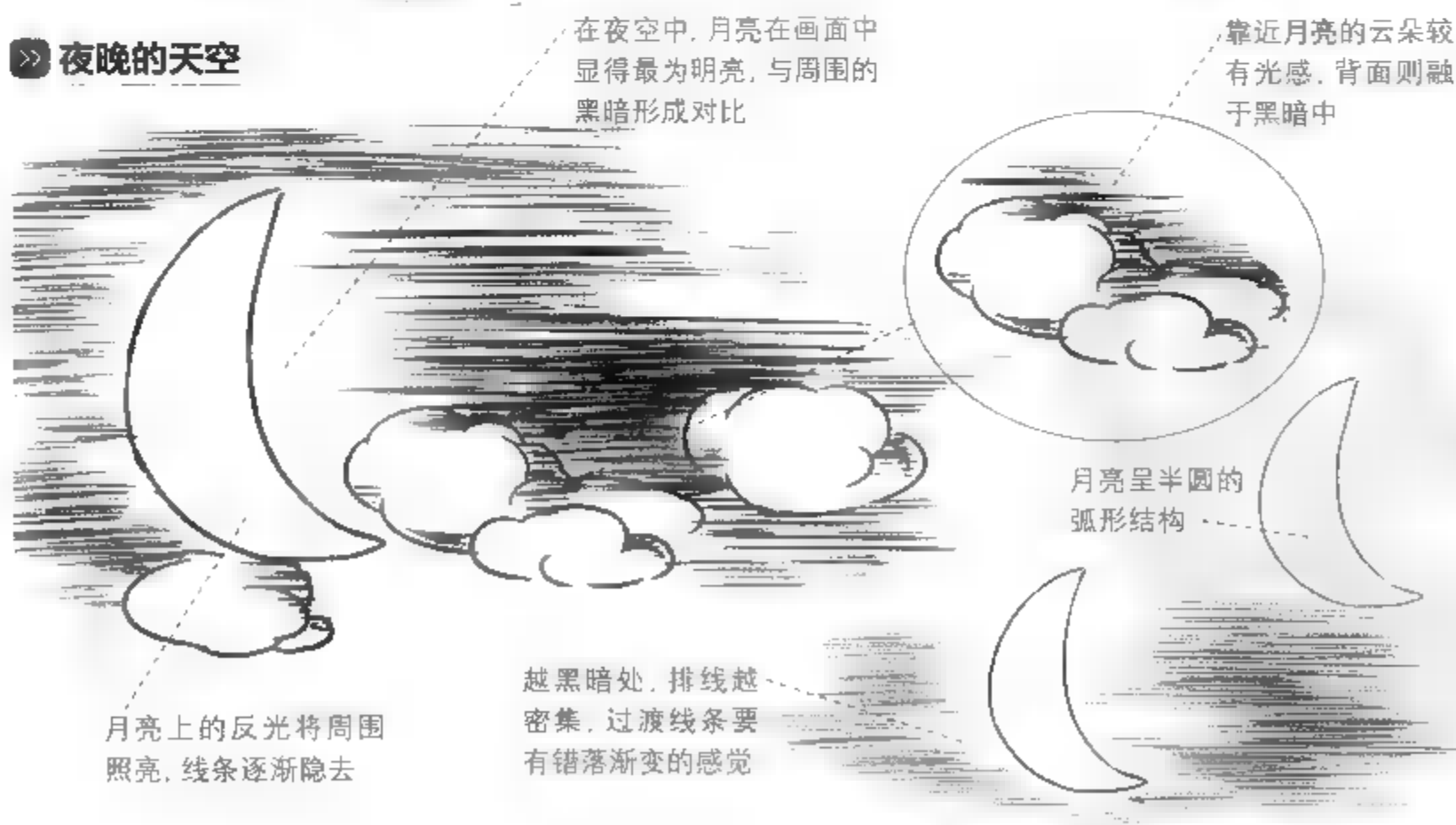
浪头的形状呈
圆弧形态
溅起的水花较
为夸张
较为近处的细
节波纹要细致
地刻画
水表面有弧形
的起伏
水的整体朝向
趋势要一致
急流处波纹
较多
水流的快慢决定
了波纹的形态
水面较为平静，
起伏不明显
波纹方向与水流
方向一致
线条有疏密感
平静
水中的物体会对
水流以及波纹产
生影响
波纹呈圆
圈形态
细线状的雨很有
速度感
雨中的景象会
比较模糊，边
缘不明显
溅起的水
花向外扩
散的状态
下雨

天空、云雾的场景

天空总是给人一种宽阔和广袤的感觉。云雾的千奇百怪又会让天空显得变幻无穷，因此云雾是天空最为重要的体现。接下来，就来学习如何绘制Q版的天空和云雾的表现吧。

写实天空中，云的形态呈片状分布，边缘起伏与细节处的变化较多。而Q版天空中的云朵是呈团状的，较为圆润，光影较为统一。

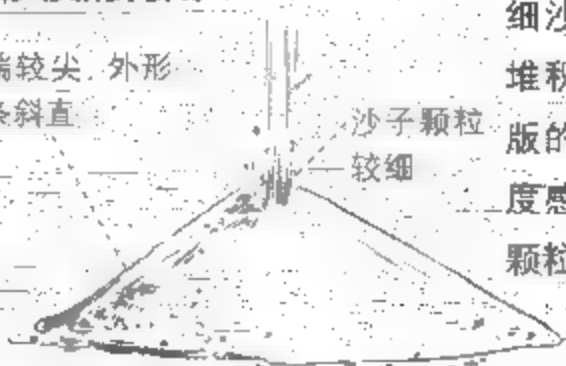
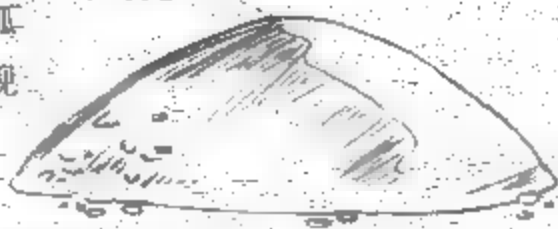
Q版云朵的画法

首先，绘制出云朵的几何外轮廓。

在几何外轮廓的基础上勾画出云朵的外形。

③ 进一步绘制出云朵的转折结构，呈现出较为圆润的弧度感。

④ 为云朵添加细节，添加上适当的光影效果。

不同时间的天空的绘制方法

8.2.5 沙漠、泥土和草地的场景

绘制了天空的场景之后，再转回到地面，来看看Q版的沙漠、泥土和草地的表现方式。虽然是三种不同的地貌，但在绘制沙漠、泥土和草地的时候，首先需要把握的是它们整体的轮廓和简化细节的部分，让画面显得更为圆润，突出整体统一性。

沙漠的构成

沙漠的画法

沙漠由若干三角状沙丘构成

近处沙丘较大

呈起伏状态向远处延伸

近处的沙丘弧度较大

❶ 首先用大的线条绘制出沙漠的整体几何结构。

❷ 根据几何外形绘制出沙漠的外形轮廓。

用阴影表现出沙丘的体积感

阴影沿着沙丘表面绘制

外轮廓线条圆润

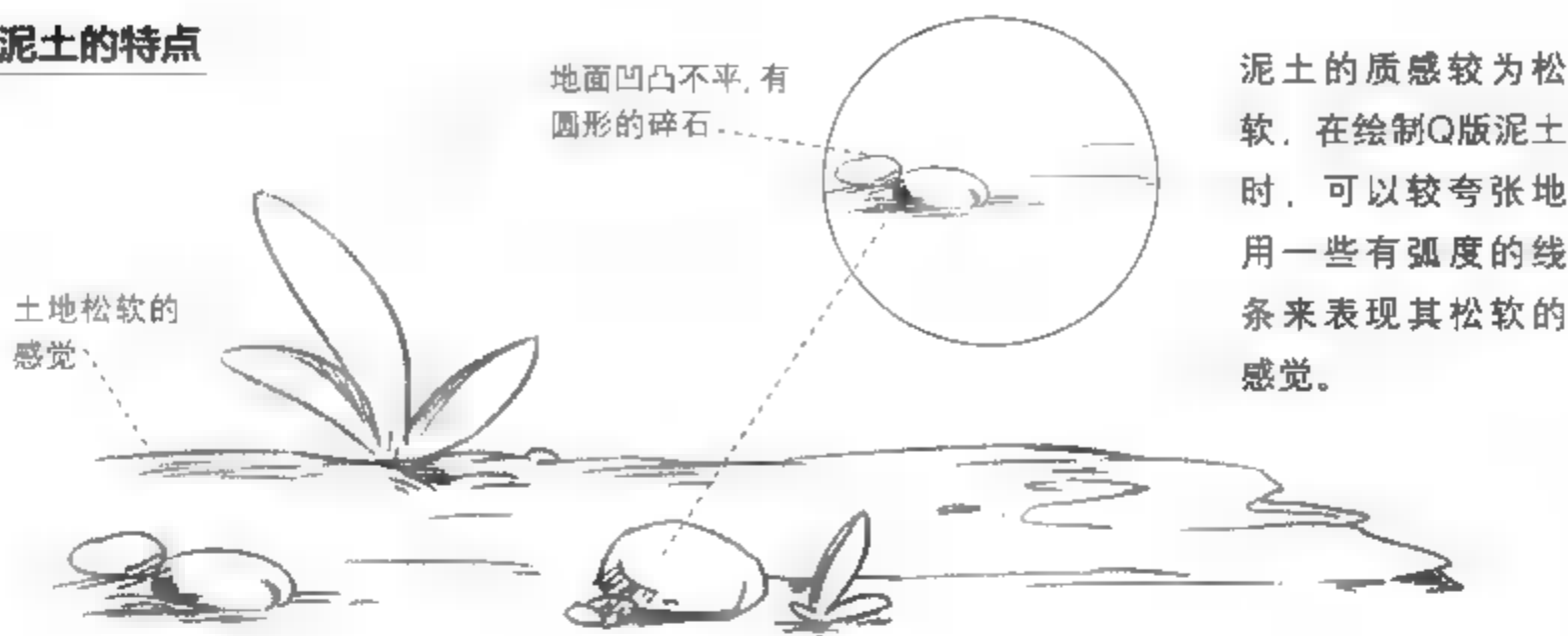
绘制沙漠时，抓住一些有代表性的特点来绘制

轮廓上的竖线表现仙人掌的刺

沙漠中的沙丘外形由近及远地形成起伏连绵不断的整体效果。远处的沙丘较小，弧度也较小，近处的沙丘体积较大，弧度也较大。在绘制的时候可以适当地夸张沙丘的外形，还可以在沙漠上绘制出一些较有特点的植物作为点缀。

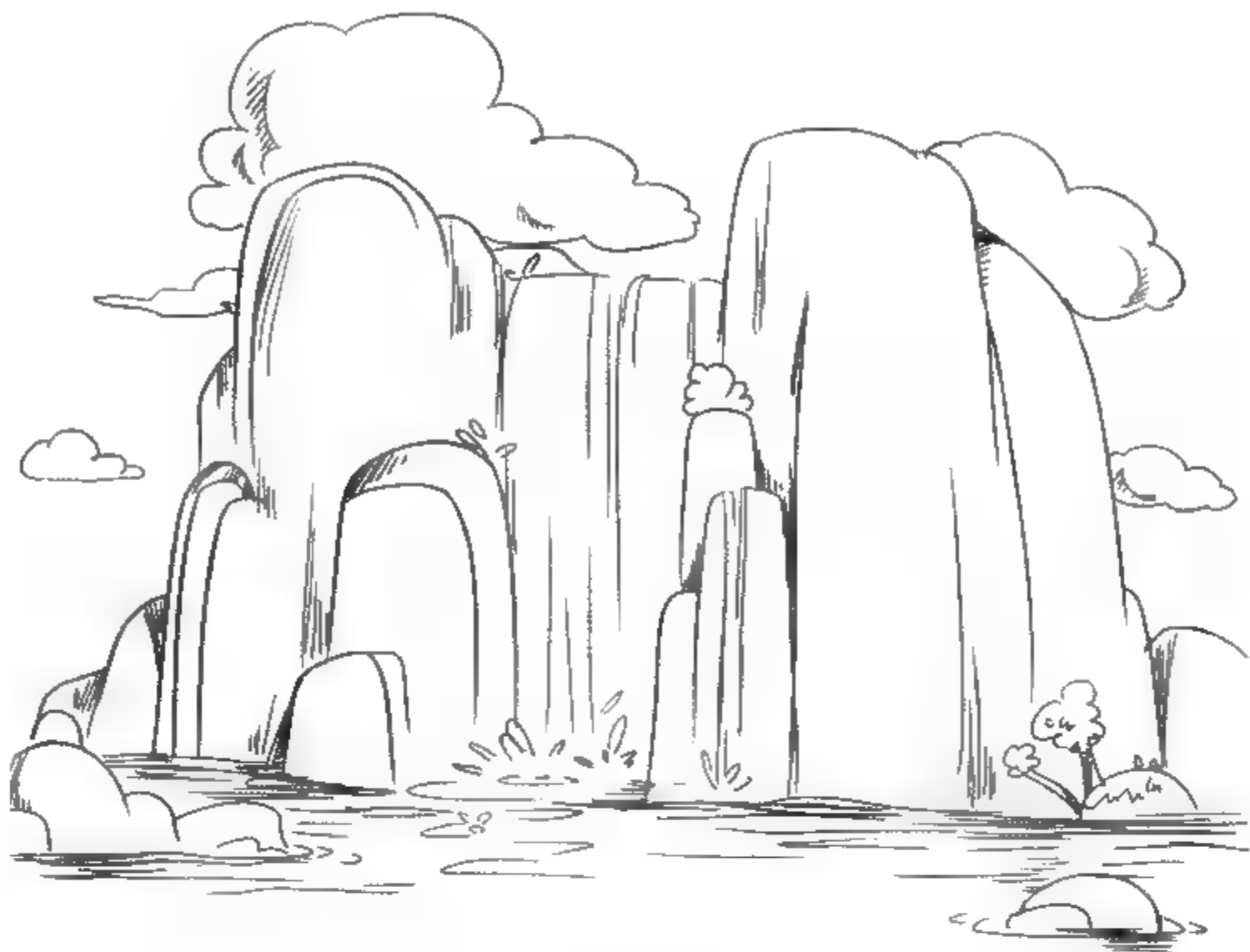
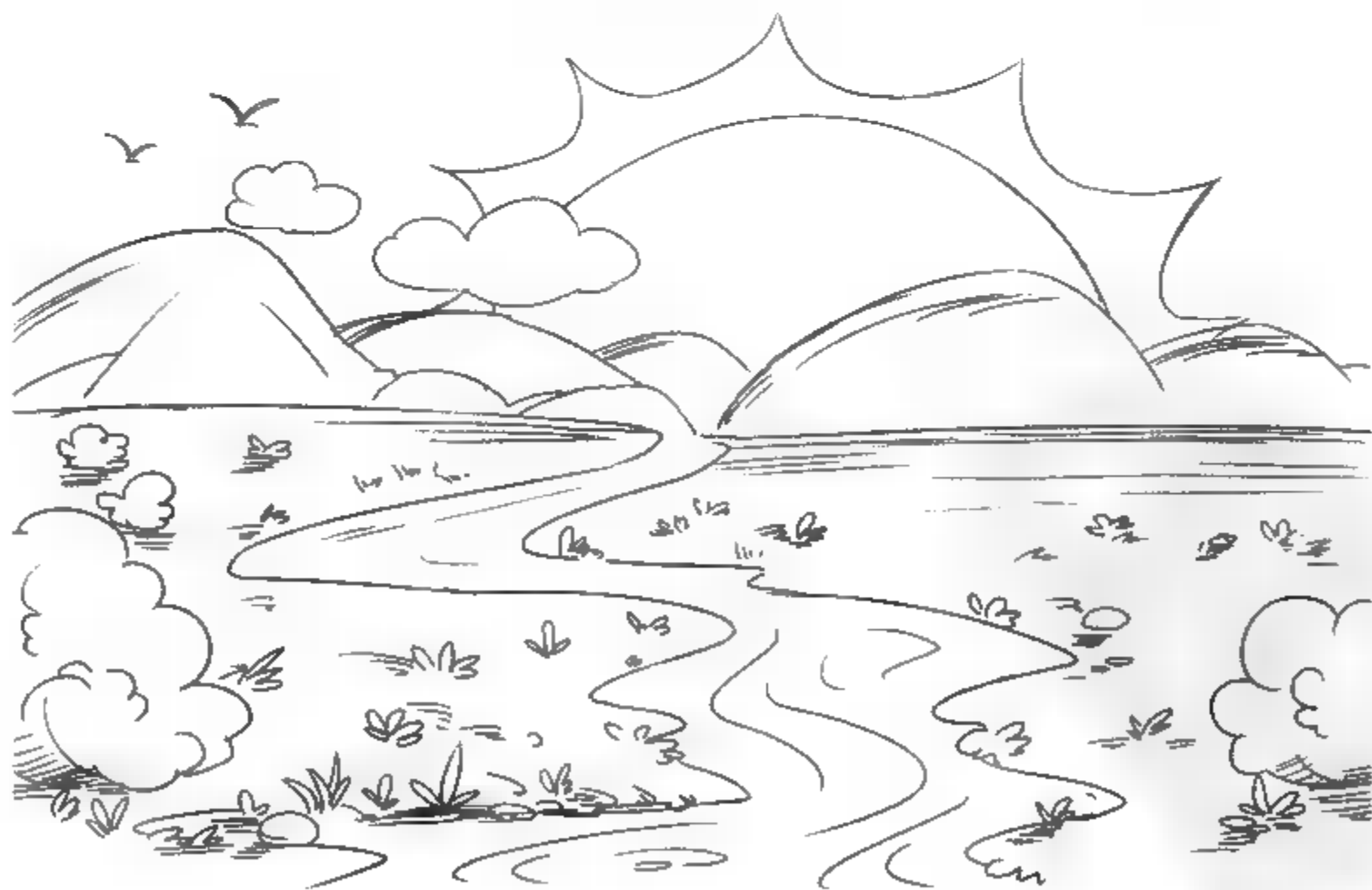
❸ 绘制出沙漠沙丘的细节与阴影效果。

泥土的特点

泥土的质感较为松软，在绘制Q版泥土时，可以较夸张地用一些有弧度的线条来表现其松软的感觉。

❶ 绘制出地面以及地面上物体的几何形态。

❷ 绘制出泥土以及地面上物体的外形轮廓。

❸ 去掉辅助线，进一步绘制细节以及添加适当阴影。

草地的场景

在安排位置时要更加注意位置的错落关系。

❶ 峡谷草原

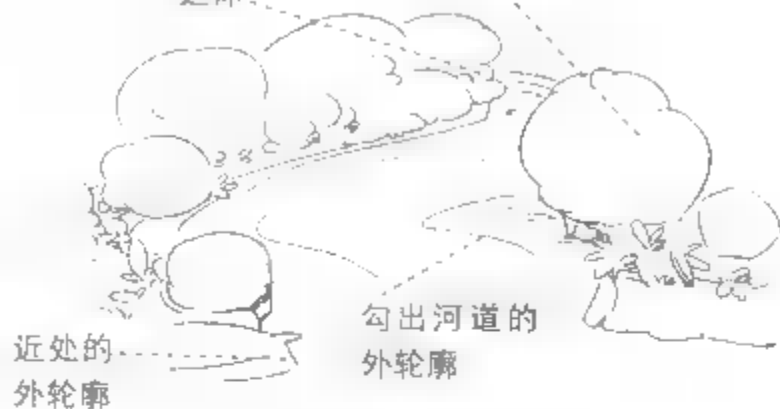
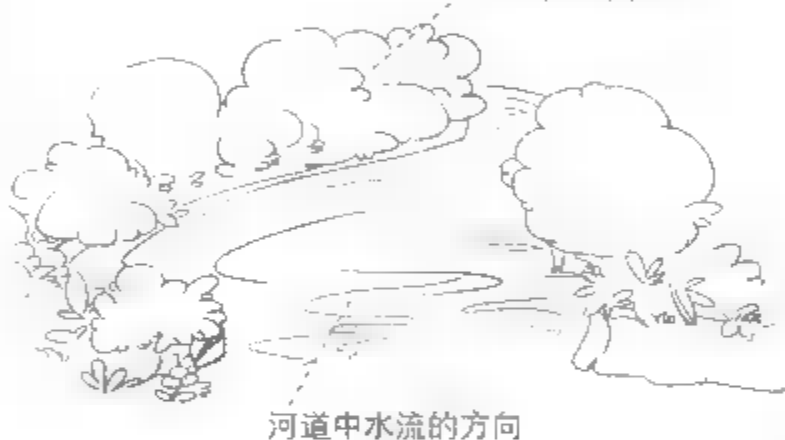
❷ 海边

❸ 山崖瀑布

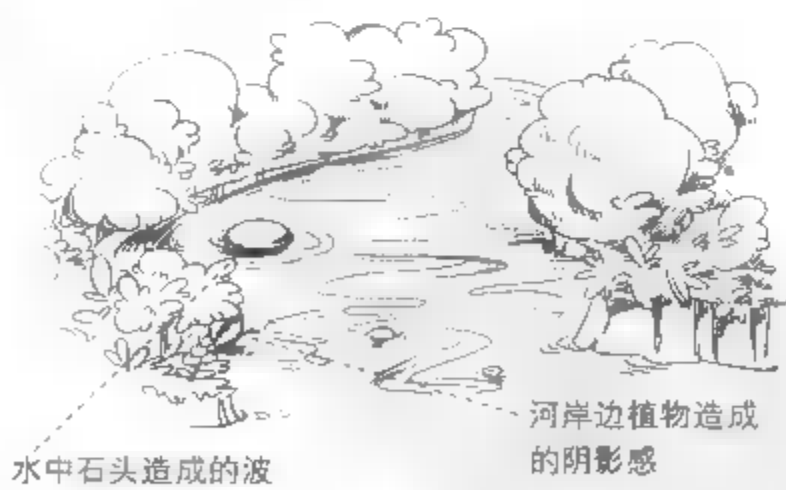
❹ 草原小溪

特训练习

绘制Q版的涓涓细流

首先绘制出涓涓流水场景的几何外轮廓。

在几何外轮廓的基础上勾画出场景中植物与小溪的外形。

在场景中各景物外形的轮廓基础上，进一步绘制出景物的特点。

④ 将景物的特点详细绘制，小溪的流水绘制出适当的波纹，体现出流向。

勾画出流水场景的外形轮廓以及细节的线条。

去掉辅助线，为场景添加详细的细节特点以及适当的阴影。

08.3 Q版建筑景观

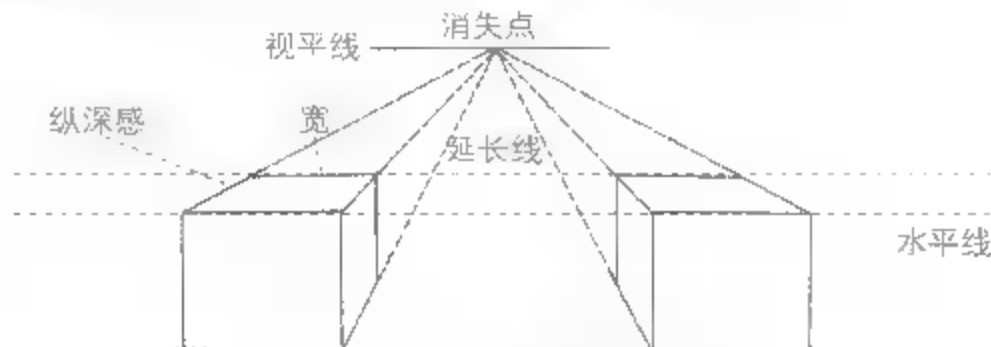
Q版场景除了自然景观之外，还有以建筑为主的场景。下面，我们通过场景中最常用到的透视法，来学习Q版建筑场景的绘画。无论是高楼大厦还是乡村别墅，无论是世界名胜，还是幻想场景，都会运用到透视的绘制技法。现在就一起来学习吧。

专栏

Q版建筑景观的透视画法

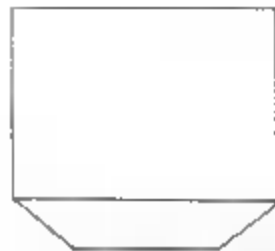
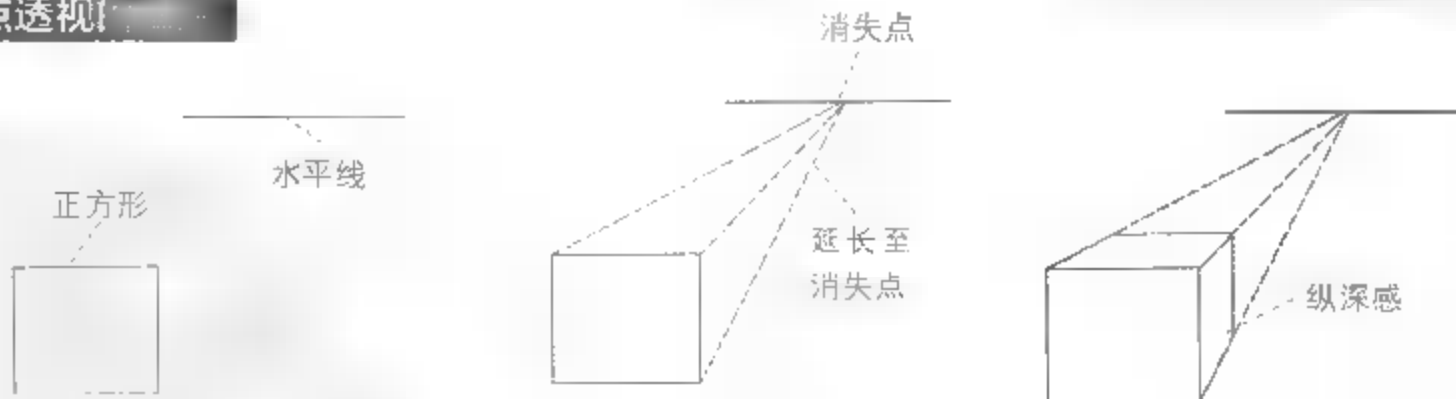
透视法是绘制建筑景观的基础，Q版的场景也不例外。透视一般分为一点透视、两点透视和三点透视。下面分别讲解这三种透视的原理以及画法。

一点透视的画法

一点透视是一种用来表示空间进深感的基础透视方式。在一点透视下，画面中所有的物体都向远处延伸，而延伸的线条都汇聚于一个点上，这个点就称为"消失点"。

在一点透视中的立方体均消失在一个点上，无论物体是大是小、是远是近。

正面

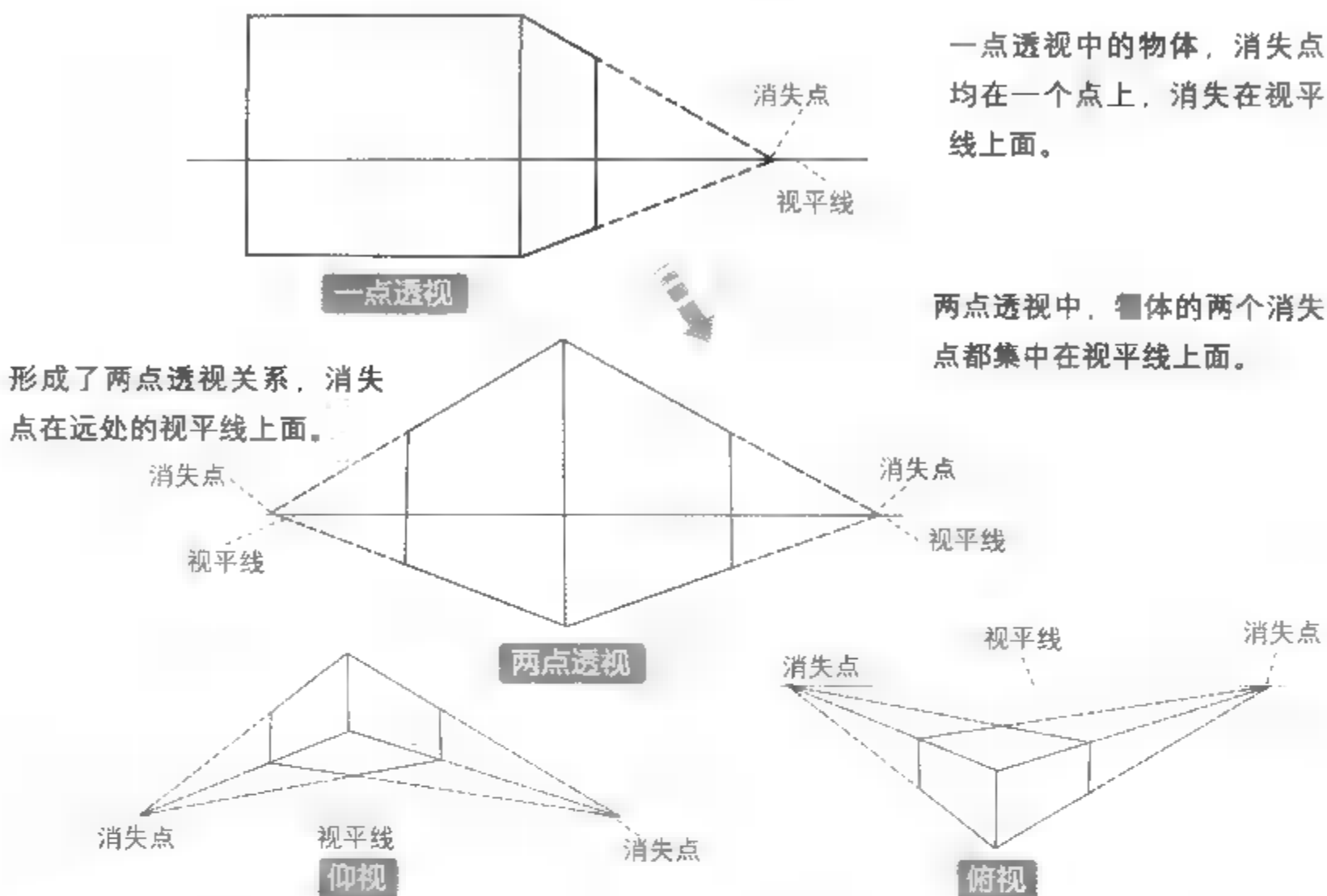
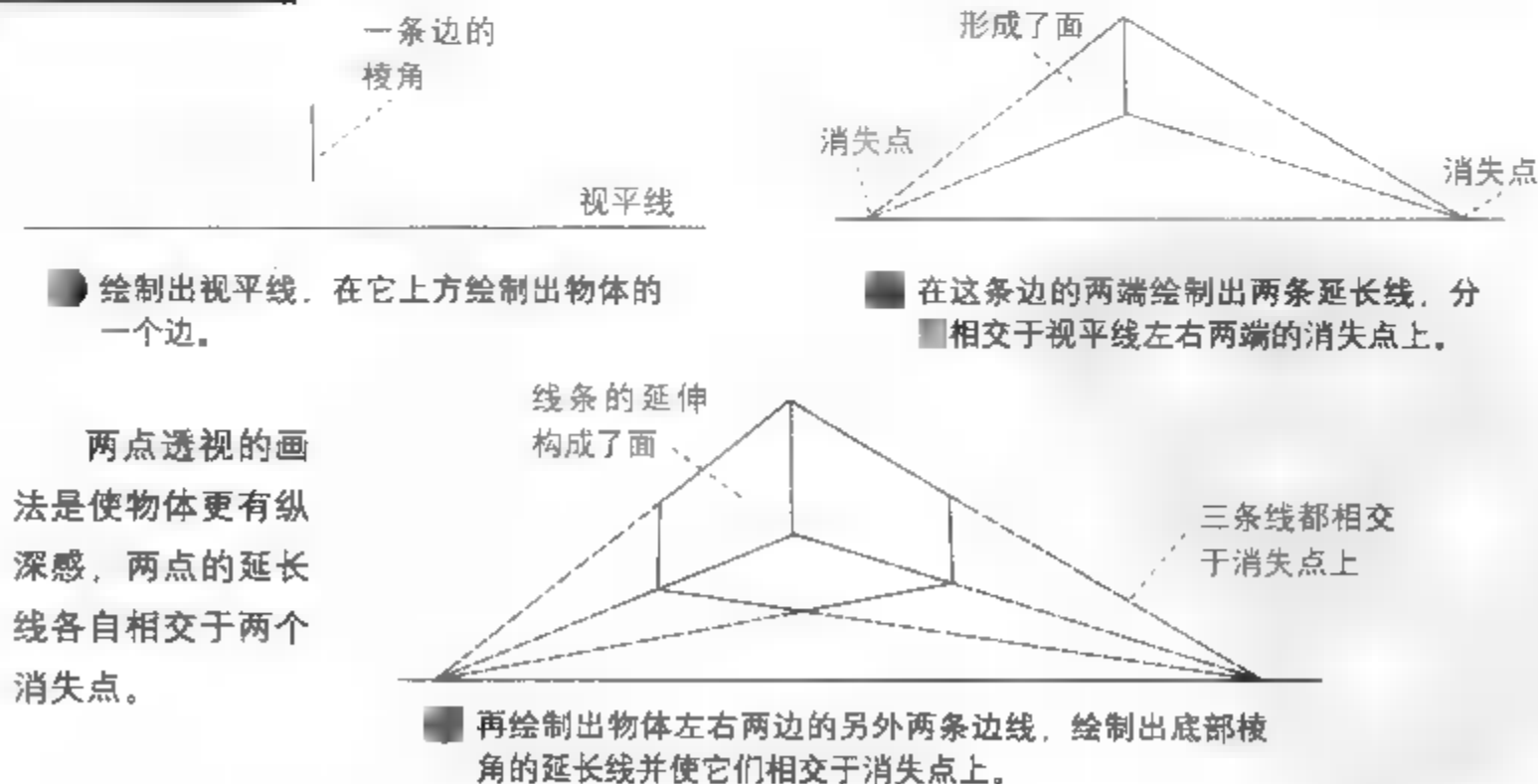
侧面

仰视面

❶ 首先绘制出正方形，将水平线画在上方。

❷ 在水平线上取一点，与正方形的角相连。

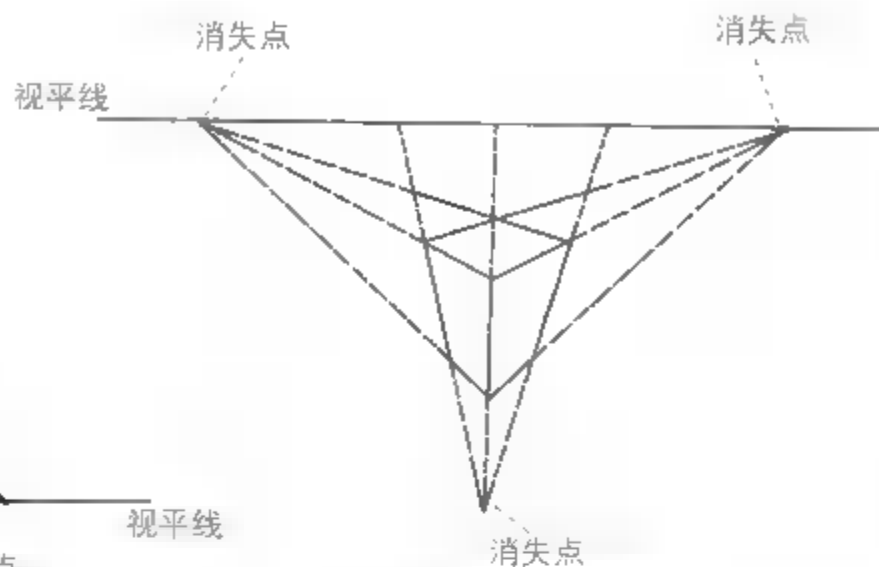
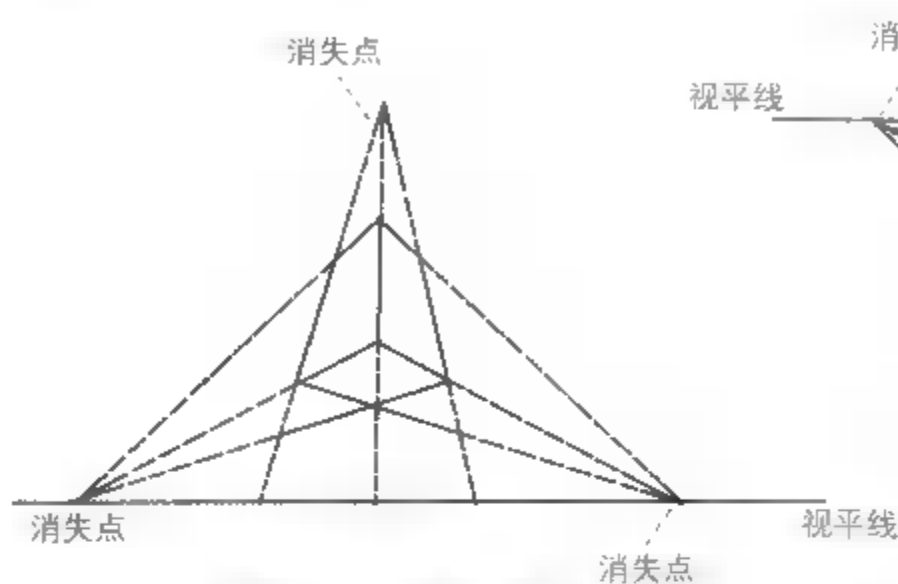
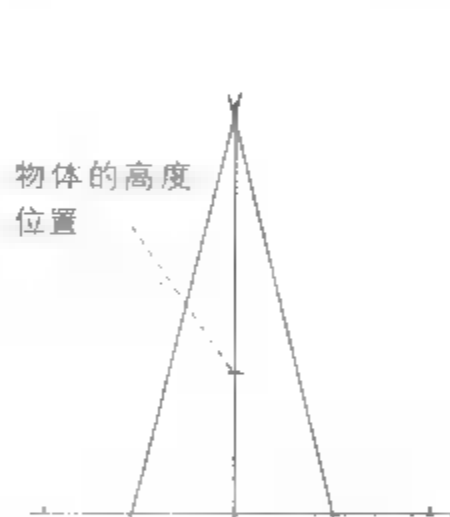
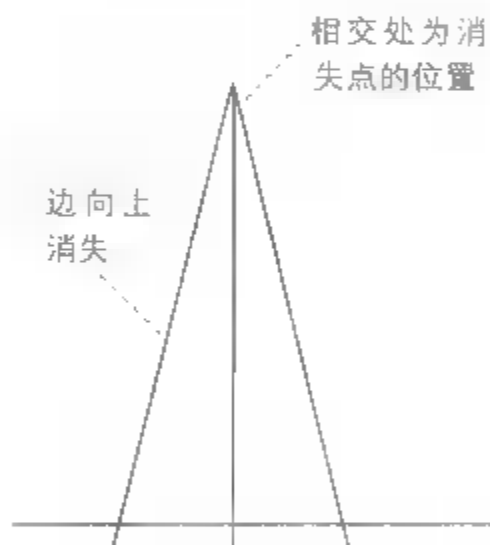
❸ 将连接线上的点相连，形成一个立方体。

两点透视的画法

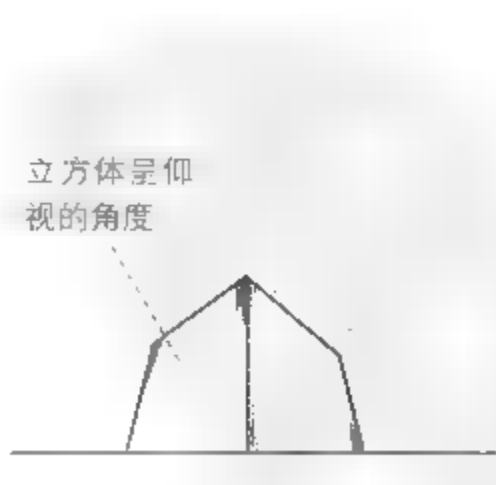
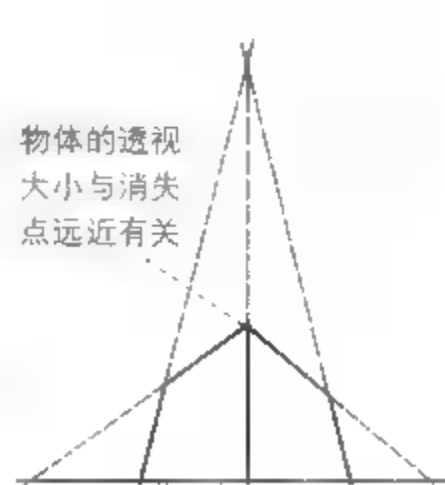
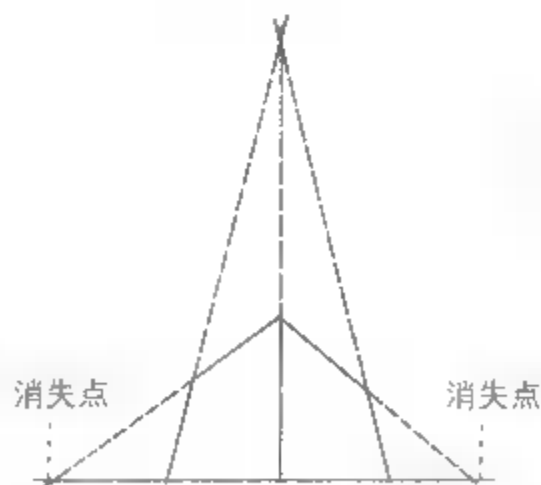
一点透视可以突显场景的进深感，而两点透视则会让场景的高度发生变化。两点透视，就是指画面中物体的延长线汇集于两个消失点的透视方式。在两点透视下，物体的宽度线条不再与水平线平行。在绘制建筑中经常会运用到的正是两点透视的绘制。

三点透视的画法

三点透视建立在两点透视的基础上。在视平线之外，再增加一个消失点，就形成了三点透视。在描绘仰视或俯视角度看到的事物时，会用到这种透视方法。

仰视效果三点透视的画法

消失点

❶ 绘制出视平线，假想上方位置有一点为消失点位置方向。

❷ 从视平线上绘制出三条线并相交于消失点上。

❸ 在中间的线条上面确定一点，为所■物体的高度。

❹ 在这一点上■出两条线，分别相交于视平线上，形成另外两个消失点。

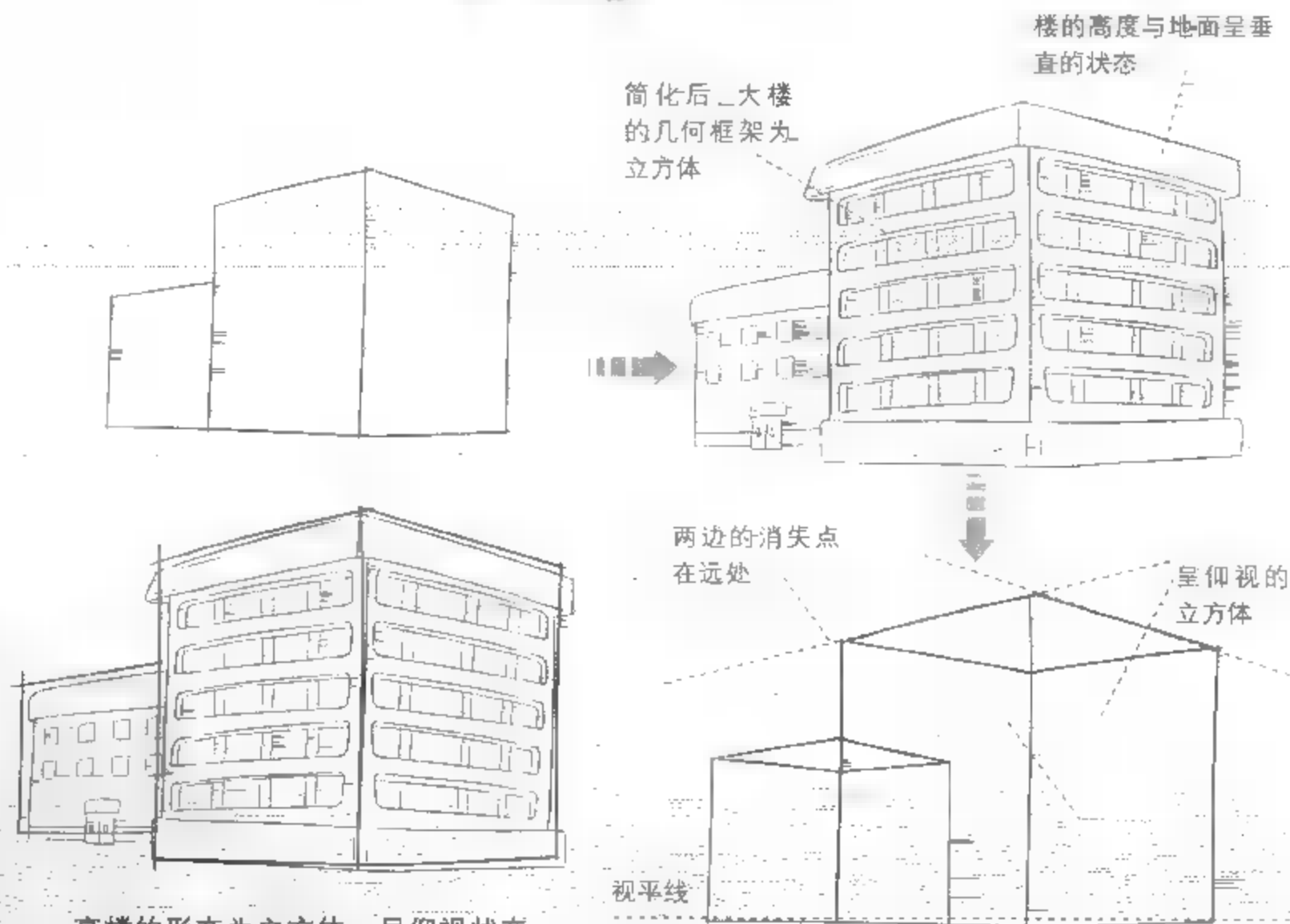
❺ 在画面中形成了一个呈仰视角度的立方体，并且有三个消失点。

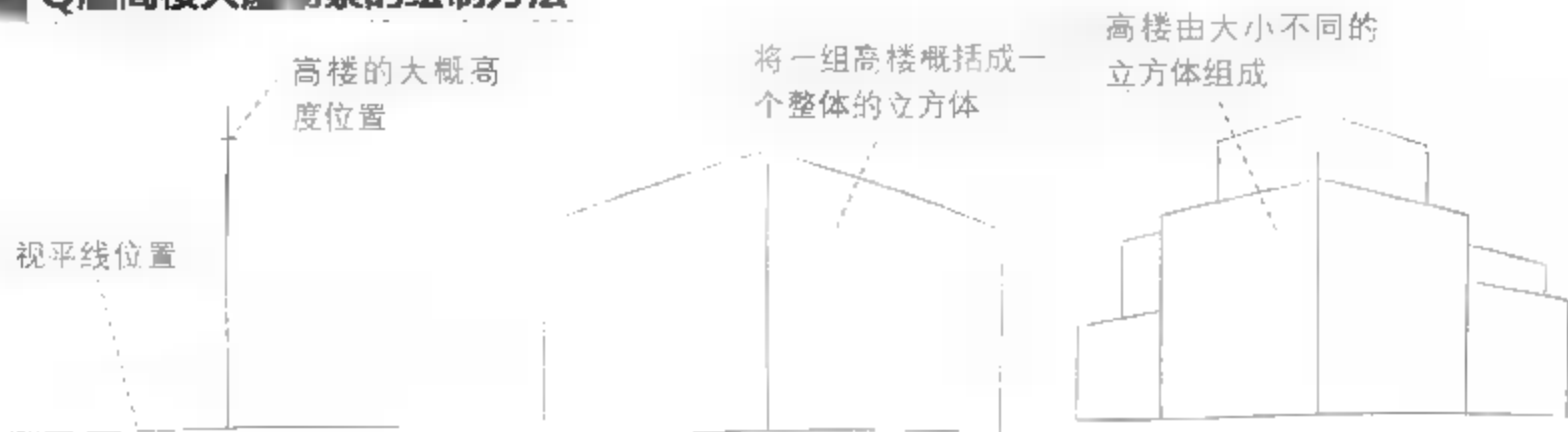
❻ 去掉辅助线，仰■效果的三点透视绘制完成。

8.3.1 高楼大厦的场景

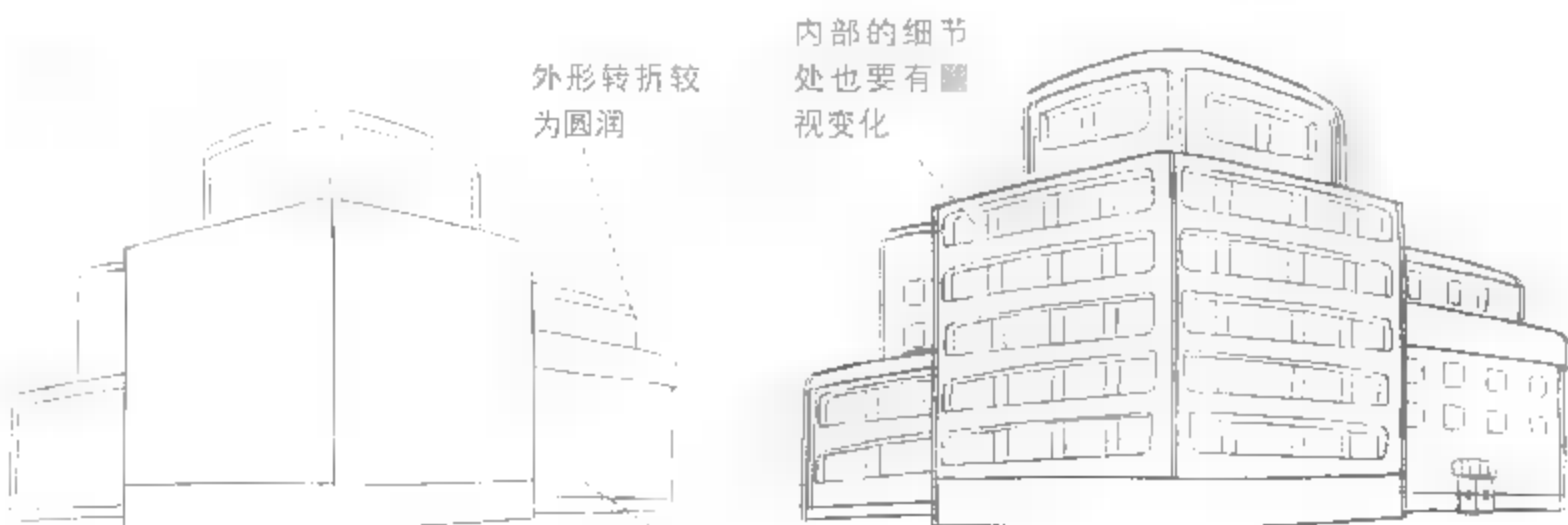
在绘制背景的时候，高楼大厦是都市建筑的代表，是最常见的城市场景。在绘制Q版的高楼大厦时，也需要注意透视的关系。下面，就一起来学习Q版高楼大厦场景的绘制方法吧。

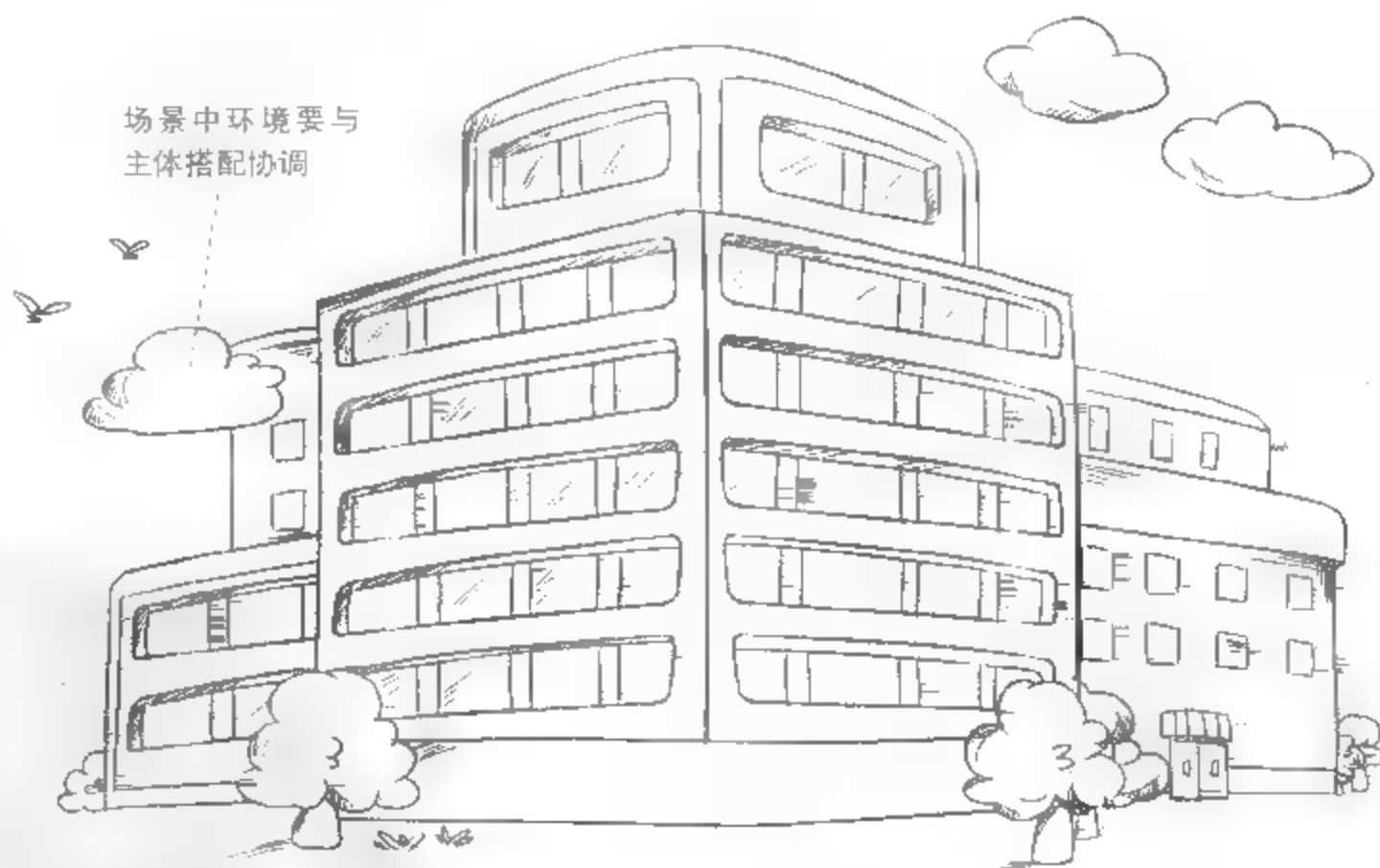
Q版的高楼大厦

对于楼层较高的大厦，随着楼层的增高，楼底部的线条越向下倾斜。一般Q版的大厦都是呈两点透视或者三点透视关系的，有两个侧面的消失点，楼层较高时会形成有一个消失点在上方的三点透视。

高楼的形态为立方体，呈仰视状态，视平线较低，向下面消失。

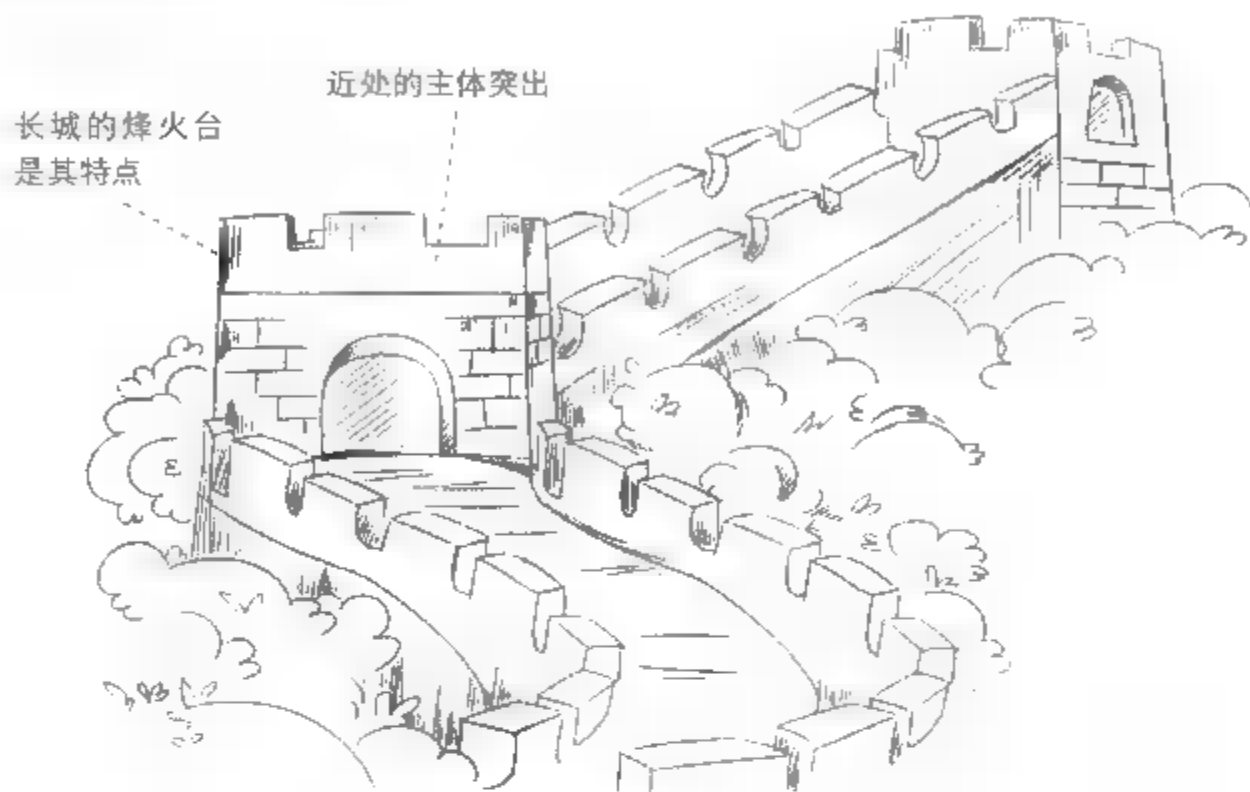
Q版高楼大厦场景的绘制方法

① 绘制出视平线，确定一个大楼的高度。

② 绘制出一个视平线较低的两点透视的立方体。

③ 绘制出一组高楼大厦的几何外形轮廓。

④ 用有弧度的线条绘制出大楼饱满圆润的外型。

⑤ 勾画出高楼内部的一些结构，注意大的透视关系。

⑥ 去掉线稿辅助线，为高楼添加一些细节与周围的环境。

8. 世界名胜的

世界各国都有许多名胜古迹，它们是不同文明的体现。在旅游的时候，人们总是会去名胜古迹参观。绘制Q版的名胜古迹时，要根据不同国家的建筑特色进行绘制，要突出重点，淡化繁复的细节，让大家一眼就能认出它们。

绘制一个名胜场景，首先要抓住其主要的特征进行绘制，可以适当夸张它的某一特征并简化其他的细节，让画面尽量显得简洁但特点明显，绘制时运用远近位置把握好空间关系。

Q版长城

长城的外形中最明显的部分是烽火台

立方体的外形结构

长城的几何外形主要是立方体的组合。

城墙由有弧度的线条绘制

立方体结构的烽火台

在绘制长城时，要根据长城的几何结构来勾画。

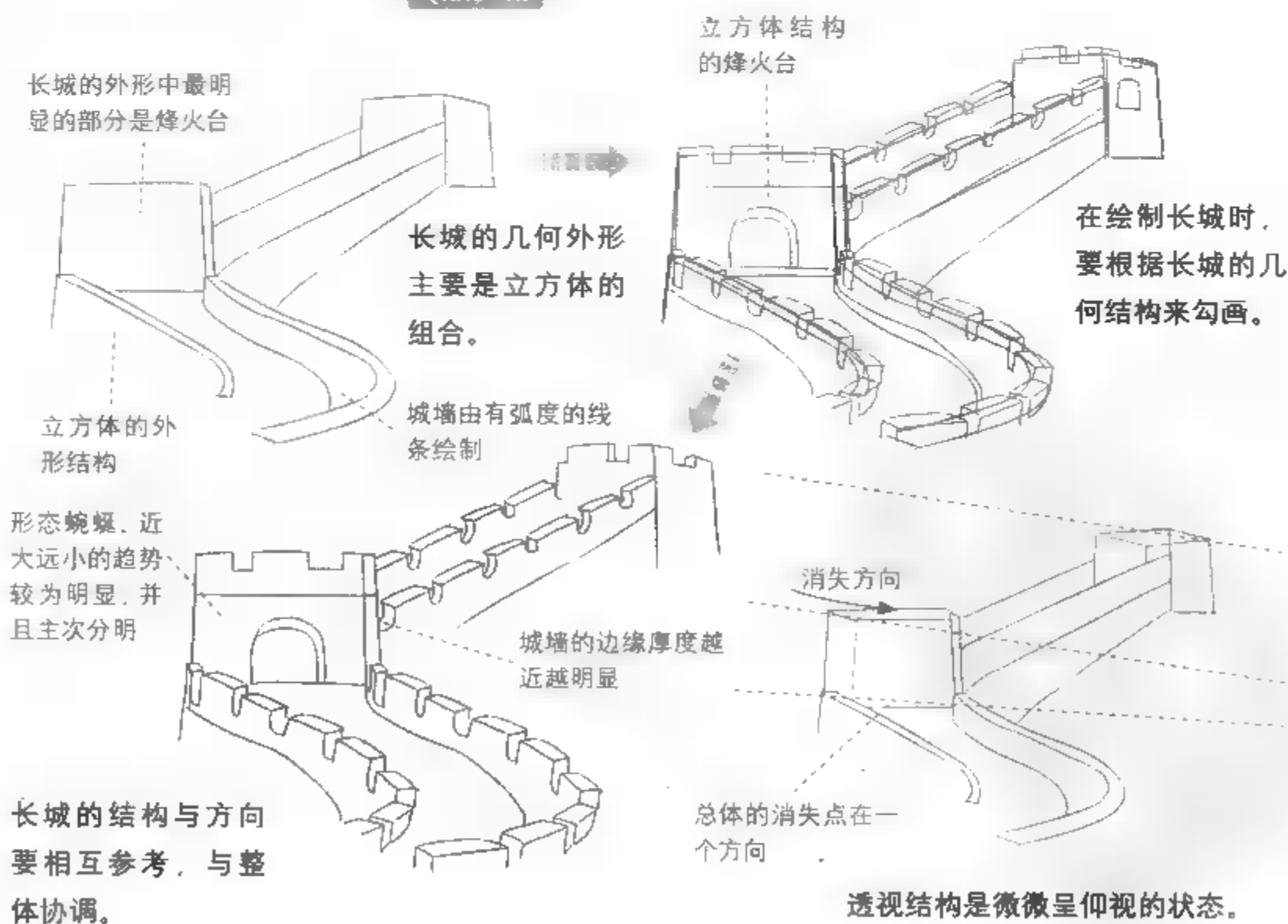
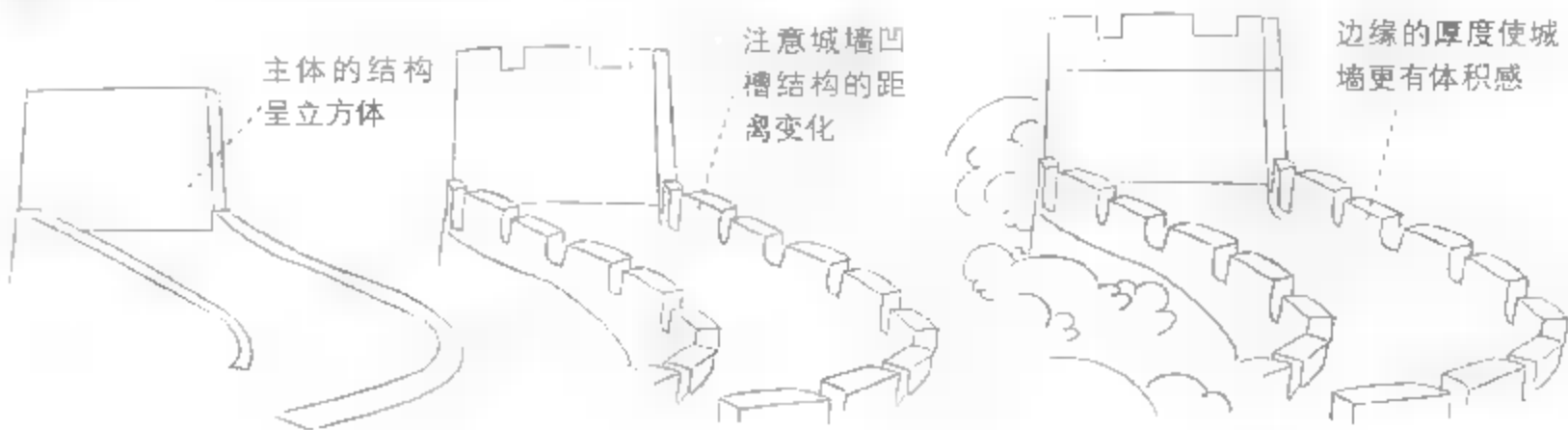
形态蜿蜒、近大远小的趋势较为明显，并且主次分明

城墙的边缘厚度越近越明显

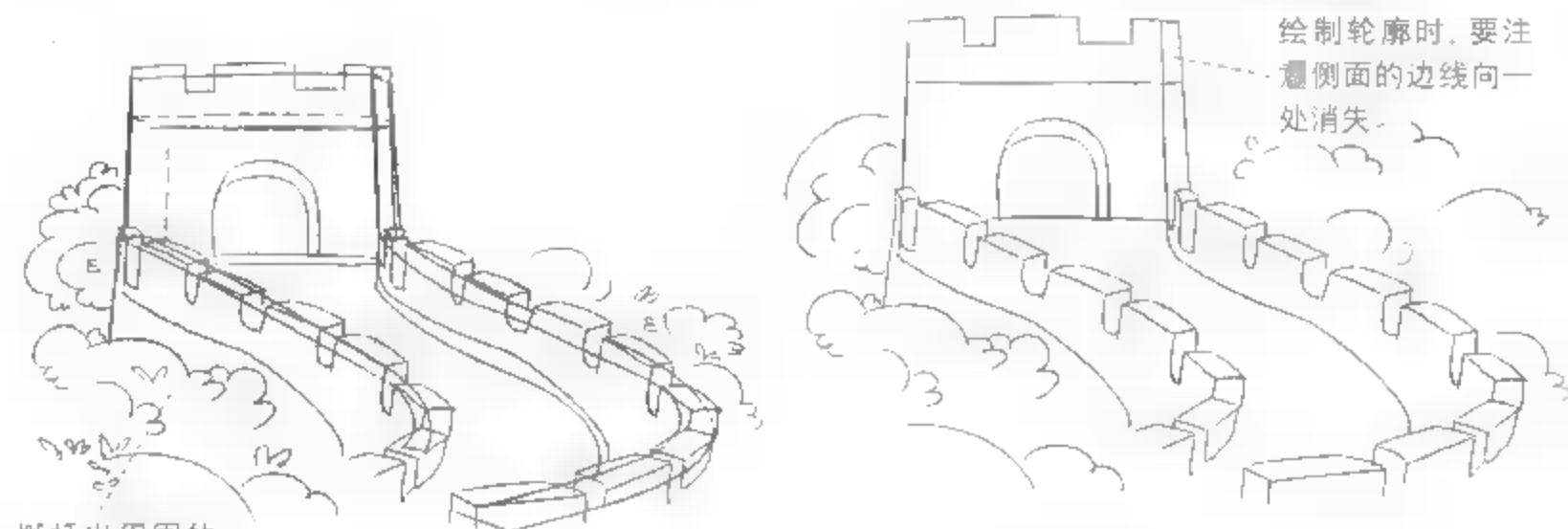
长城的结构与方向要相互参考，与整体协调。

消失方向

总体的消失点在一个方向

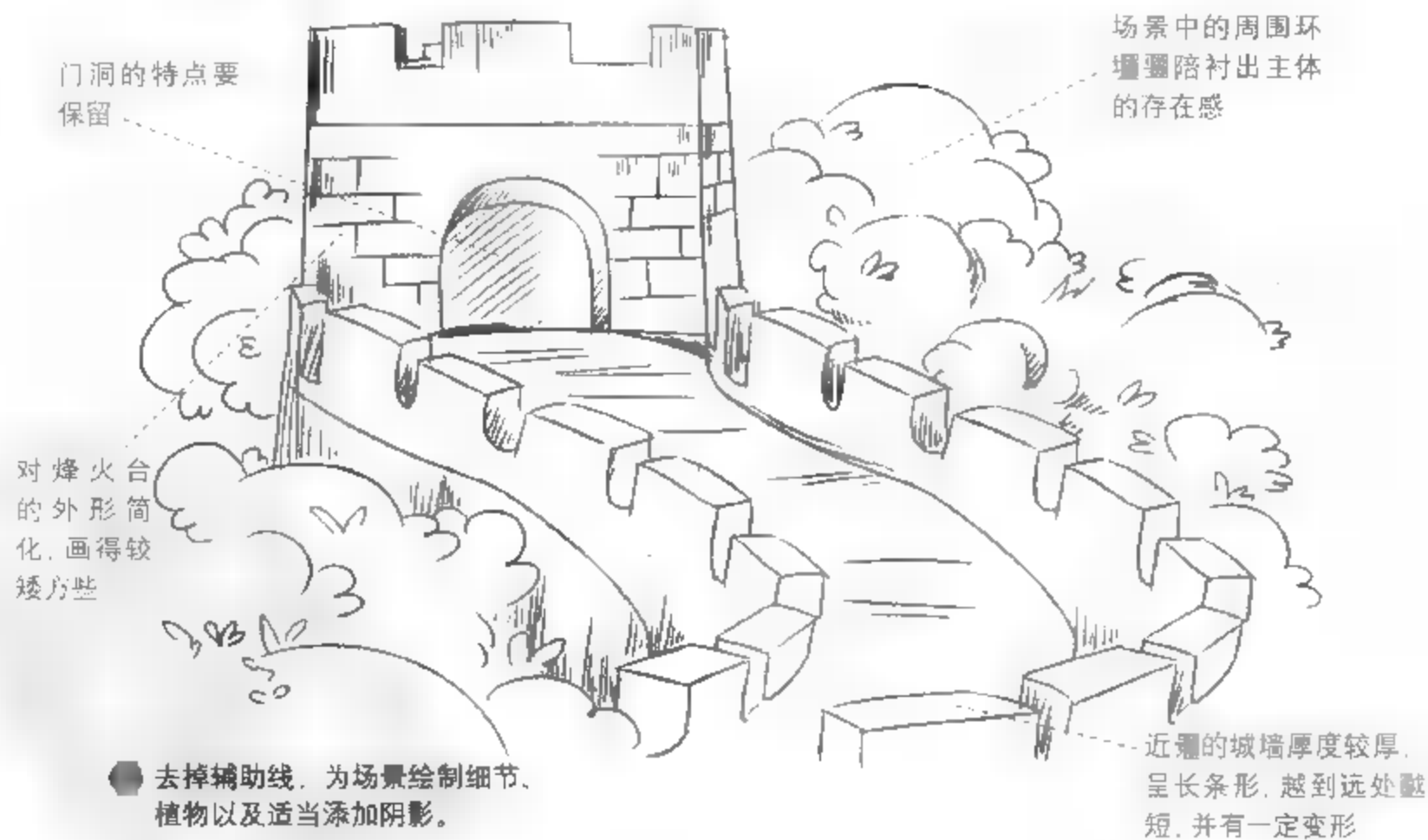
透视结构是微微呈仰视的状态。

Q版世界名胜场景的绘制方法

❶ 首先，绘制出长城的几何轮廓形态。

❷ 将长城的外部形态以及城墙的外形绘制出来。

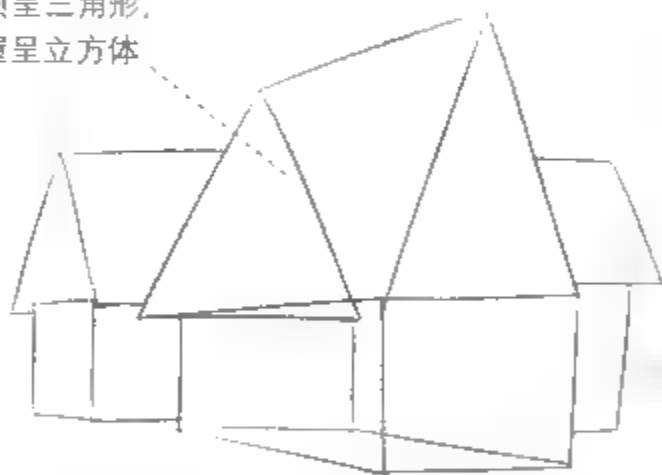
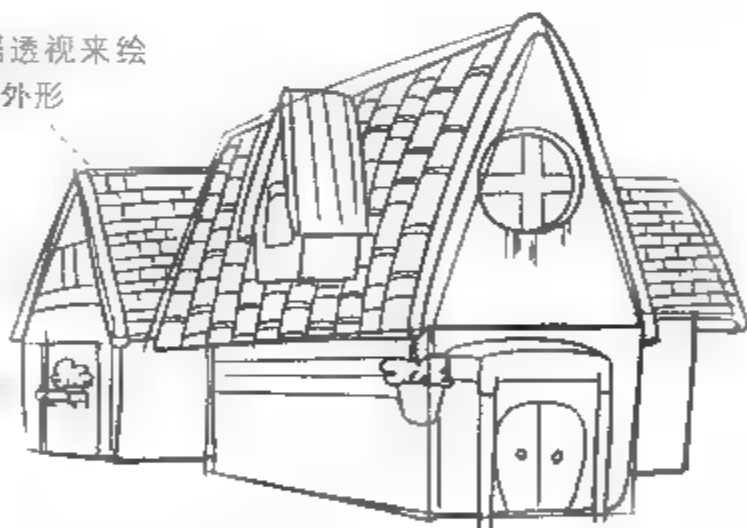
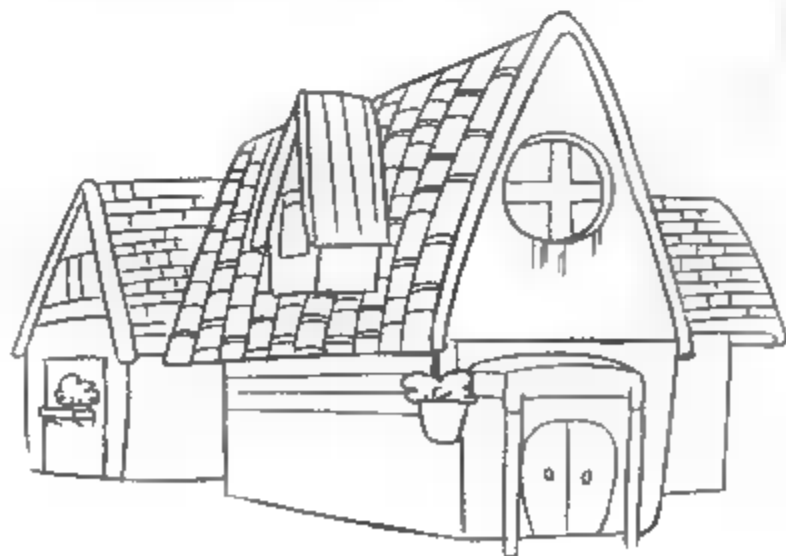
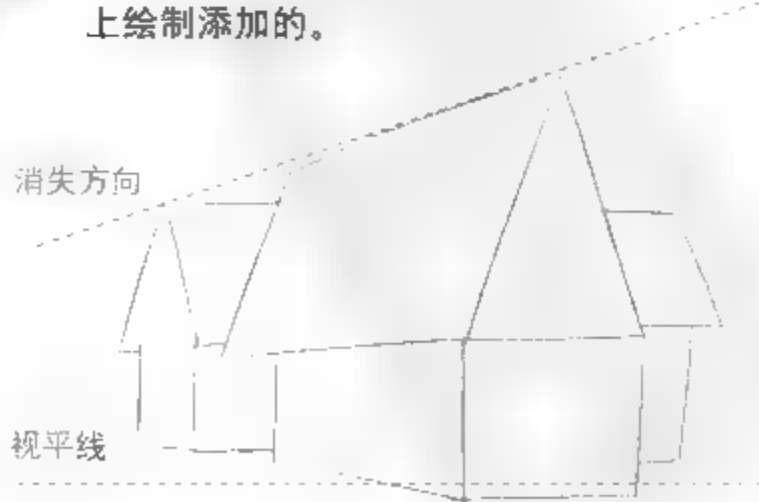
❸ 绘制出长城上烽火台的城墙边线，强调出它的结构。

❹ 绘制出烽火台的门洞通道，可以适当对其夸张，并绘制出长线周围的植物外形轮廓。

❺ 勾画出长城上外形线条，并将它们归纳简化。

❻ 去掉辅助线，为场景绘制细节、植物以及适当添加阴影。

■ 乡村别墅的场景

在厌倦了高楼林立的城市喧嚣之后，很多人开始向往乡村的田园生活。在画乡村别墅场景的时候，除了要画出别墅的透视感，还要体现出乡村的恬淡景色。

别墅的样式较为复杂，造型比一般呈立方体样式的高楼更有美感。绘制时可以夸张别墅的屋顶，突出瓦片的结构与外形，窗户的外观上与门的形状都可以有外观的变化，周围环境也可以适当添加些植物元素。

屋顶呈三角形，房屋呈立方体

将房子简化成两大结构的结合形态。

房屋的外形变化都是在主体的几何结构上绘制添加的。

整体外形错落，比起高楼的外形样式更丰富。

屋顶的形态较为简洁，呈有斜度的三角形。

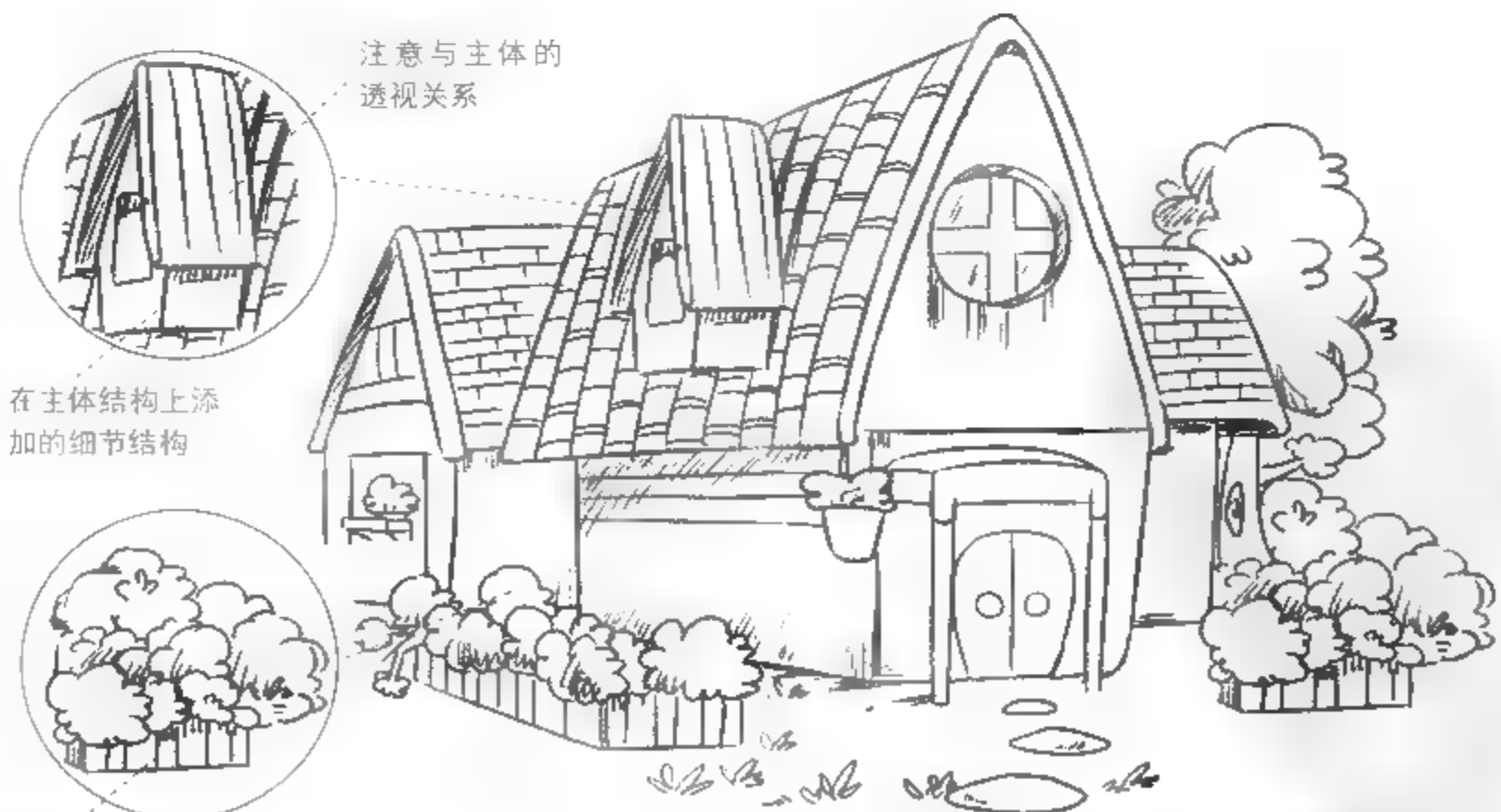
Q版乡村别墅的绘制方法

❶ 绘制出别墅的几何轮廓形态。

❷ 将别墅的外部形态绘制出来。

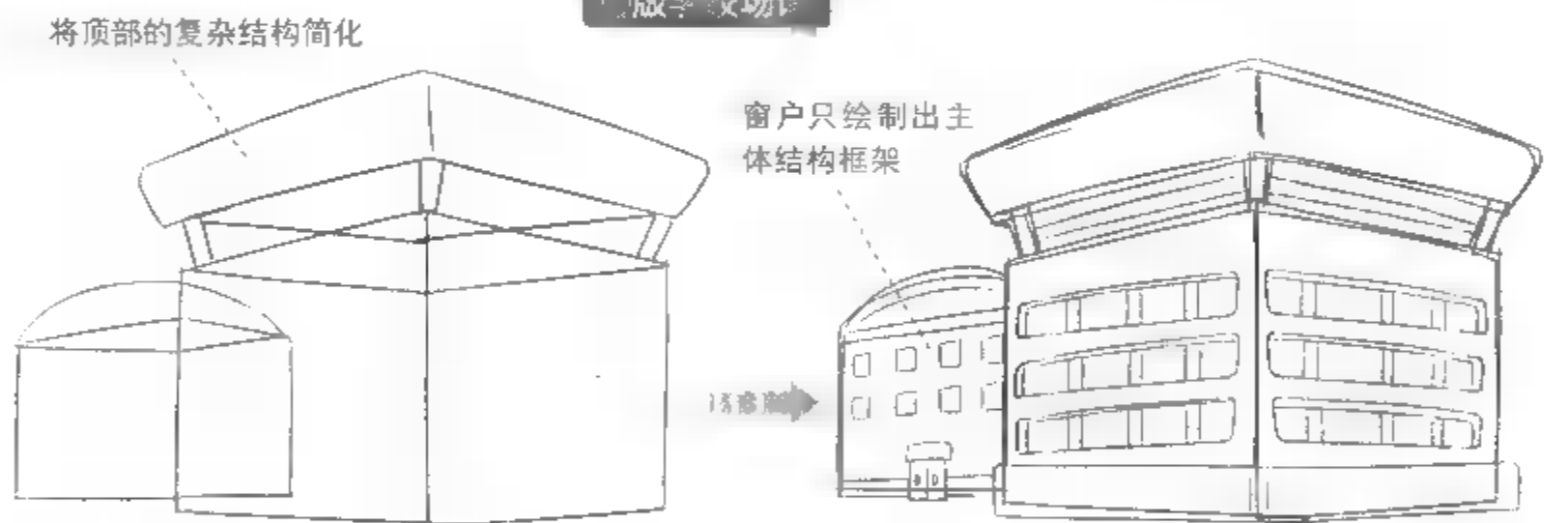
❸ 绘制出别墅房屋的一些主要结构以及周围环境的轮廓。

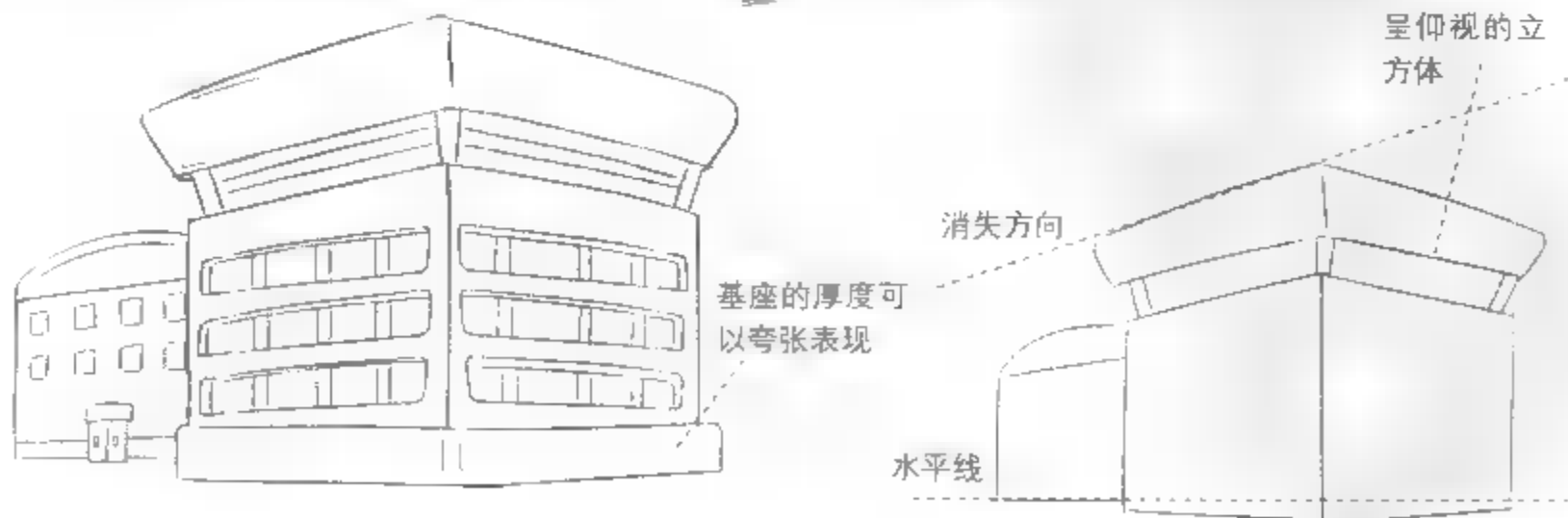
❹ 将别墅的屋顶结构以及窗户的样式进行进一步地绘制。

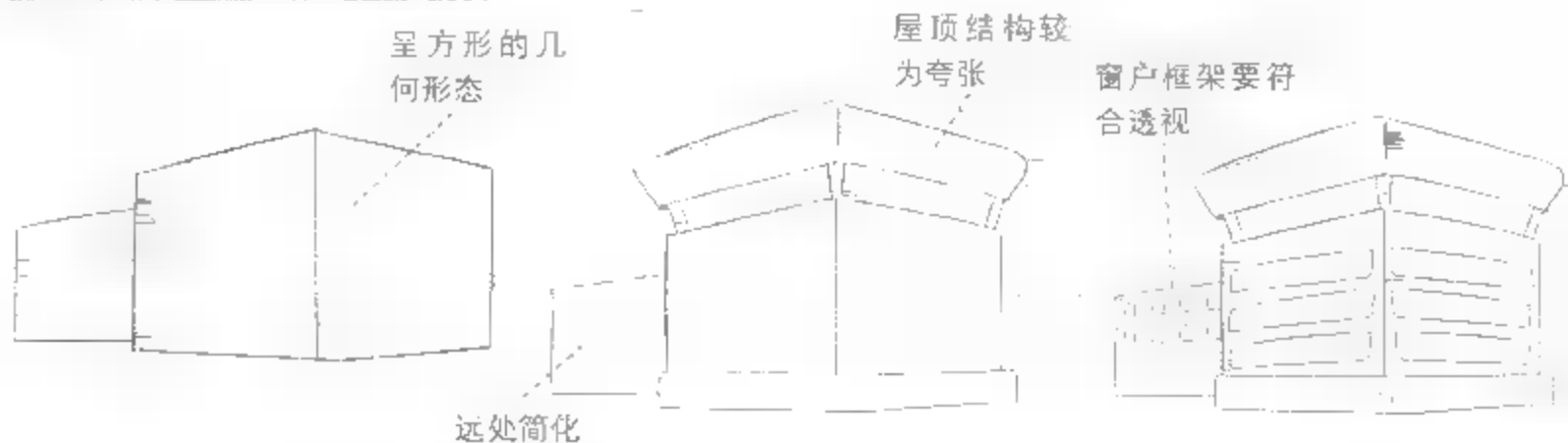
❺ 勾画出别墅的线条，添加房屋周围地面上的一些细节。

❻ 去掉辅助线，为场景绘制细节植物以及适当添加阴影。

学校场馆的

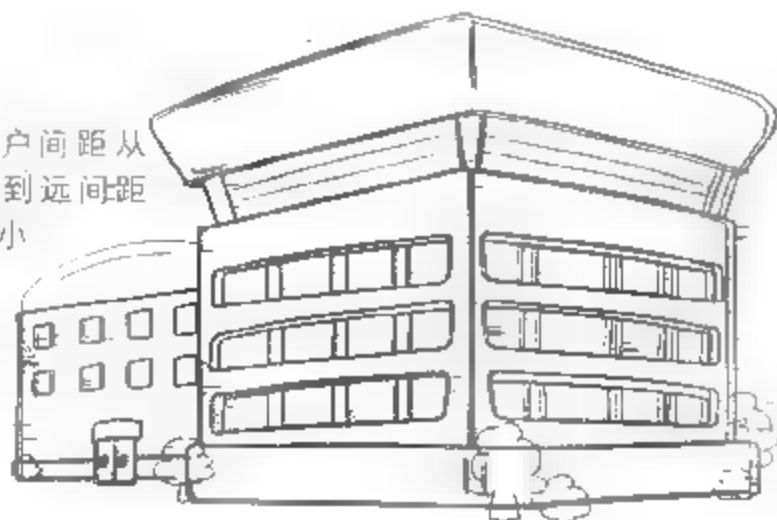
Q版漫画中，校园主题也是常见的题材。校园主题中，学校的各种场馆自然是最常见的场景。例如教室、体育馆、老师办公室、保健室、大礼堂等，都是常见的学校场馆。可以根据绘制Q版学校场馆，来学习室内场景的绘制。

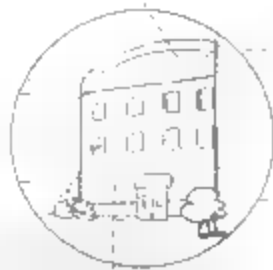
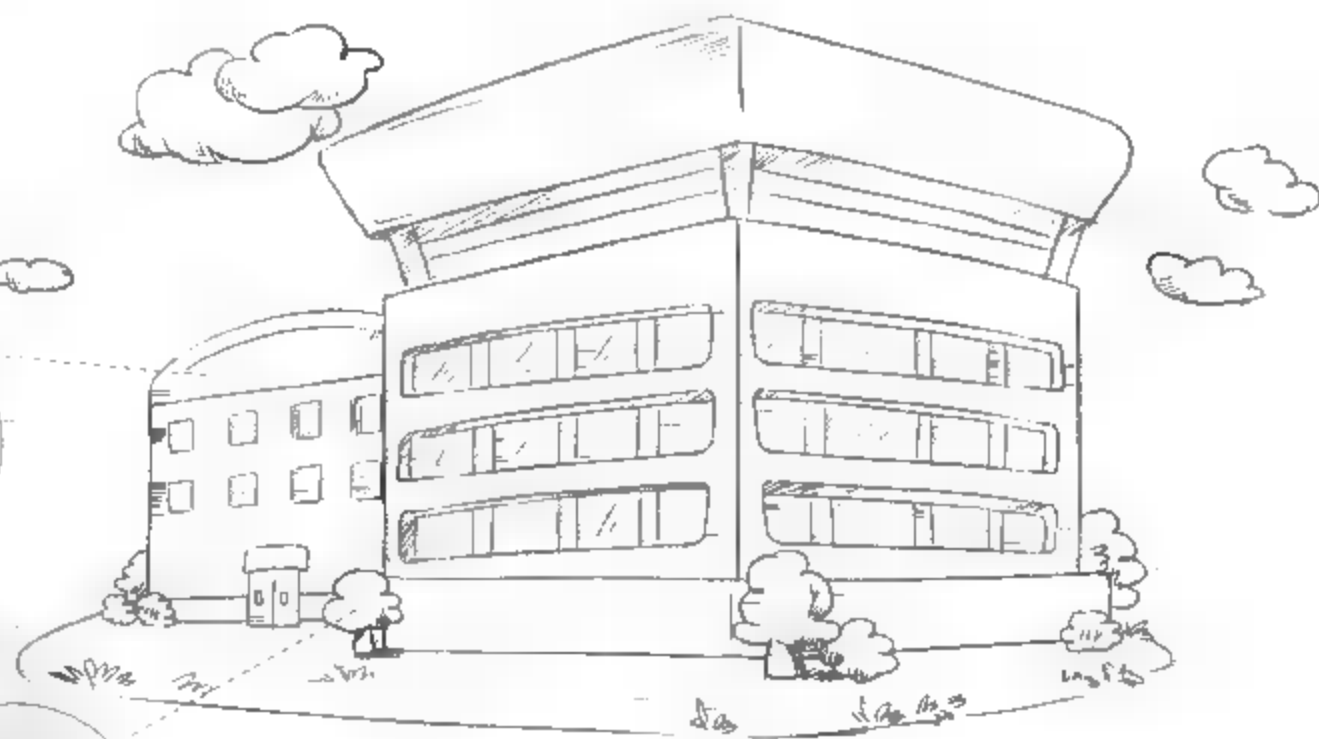
校园中的场馆是一个主体呈两点透视的立方体建筑物，外形较为方正，可以突出屋顶向外延伸的特征，在绘制时要抓住其特点进行绘制。

建筑的形态从整体来看顶部结构较为复杂，且远处的建筑顶部呈圆弧形。

在绘制建筑外形的时候，要根据几何结构来添加外形以及一些局部特征。

建筑的外形简化，将屋顶与窗户的结构突出表现。

Q版学校场馆的绘制方法

❶ 绘制出学校场馆的几何轮廓形态。

❷ 将学校场馆的外部形态绘制出来。

❸ 绘制出学校场馆建筑中的主要的结构，以及远处建筑的内部框架廓。

将学校场馆的屋顶结构以及窗户的样式进行进一步地绘制。

勾画出学校场馆的线条，添加房屋周围地面上的一些细节。

去掉辅助线，为学校场馆以及周围的环境绘制细节，并适当添加阴影。

8.3.5 魔幻场景

Q版的魔幻漫画中，场景是非常重要的。它不仅可以交代故事背景，还可以体现出奇幻的效果。因此，在绘制魔幻场景的时候，除了根据透视描绘场景之外，还要根据设定画出魔幻的元素。

这幅魔幻场景呈一种由近及远的透视效果。在安排内容的时候要注意依照这个透视的结构去添加里面的景物和建筑。魔幻场景在内容的安排上可以适当添加一些较有想象力的景物。

魔幻场景的景物可以形态夸张、样式各异、富有想象力。

景物的外形轮廓要在场景的透视线上面。

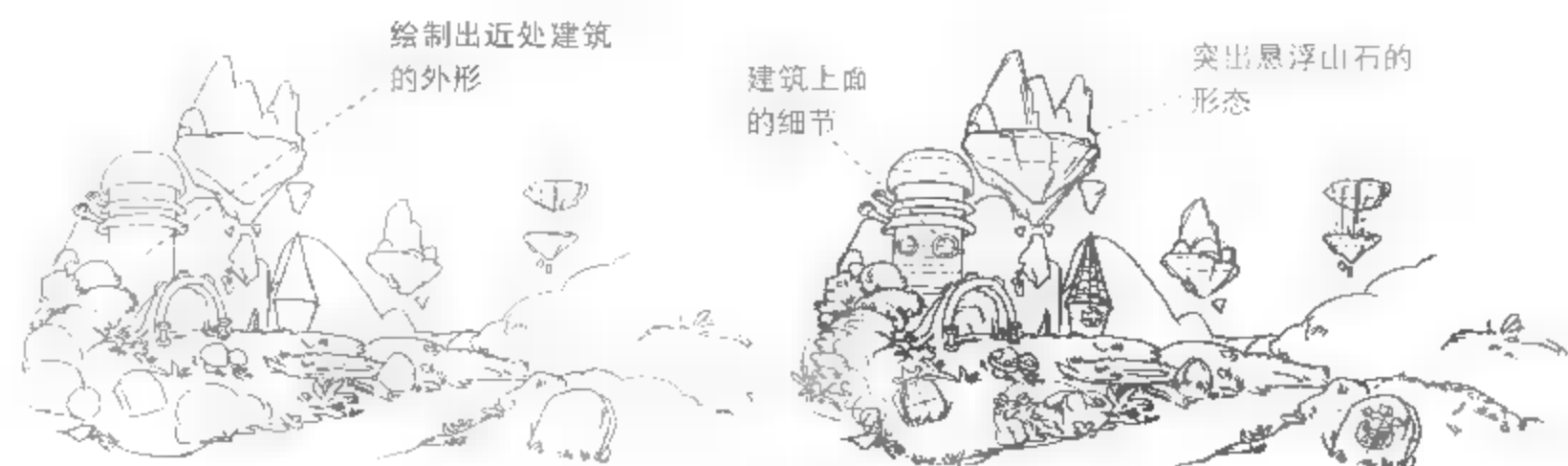
此幅魔幻场景中地面和空中的透视分别为一点透视，场景中多个景物与建筑消失在远处的消失点上面。

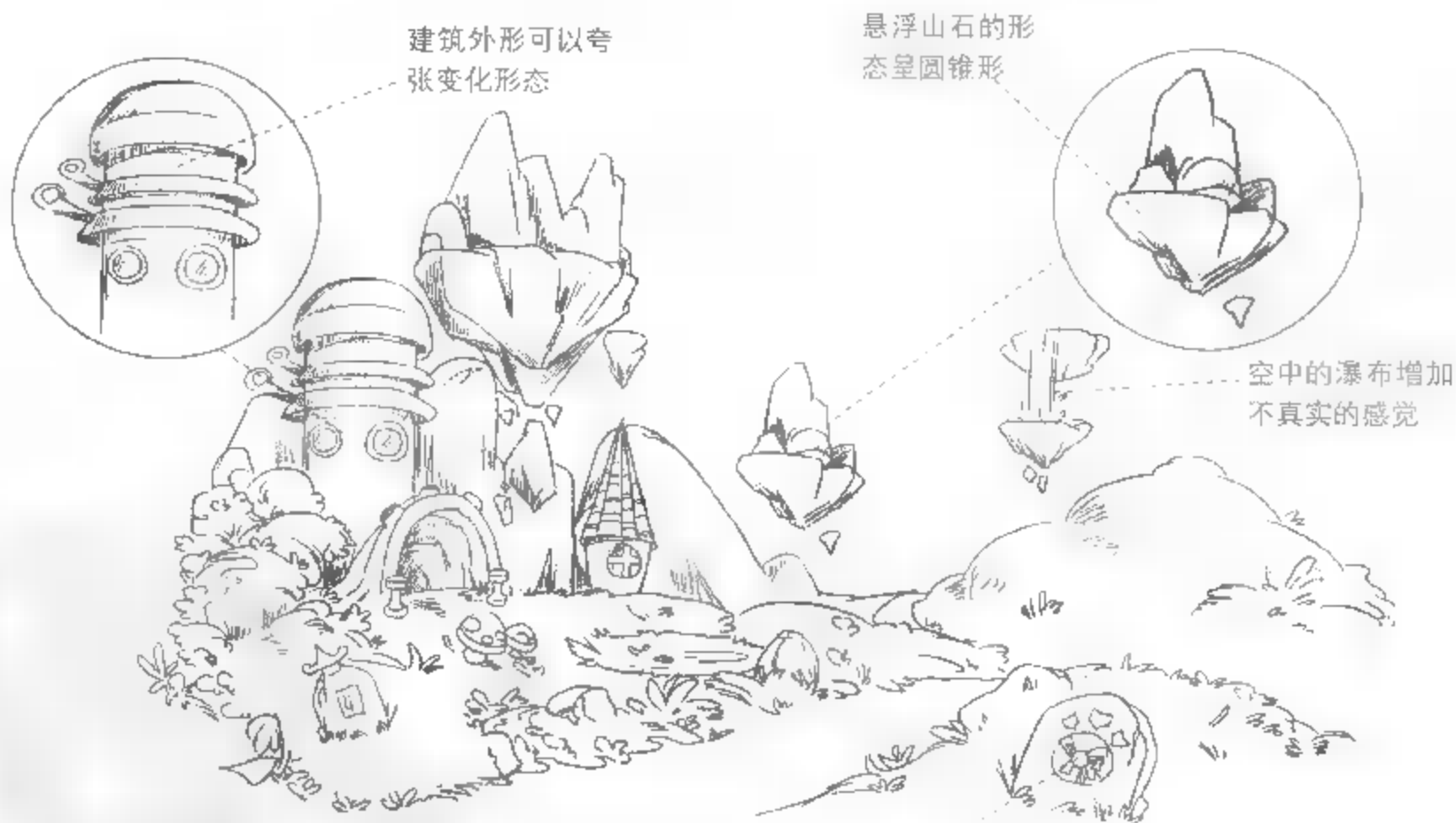
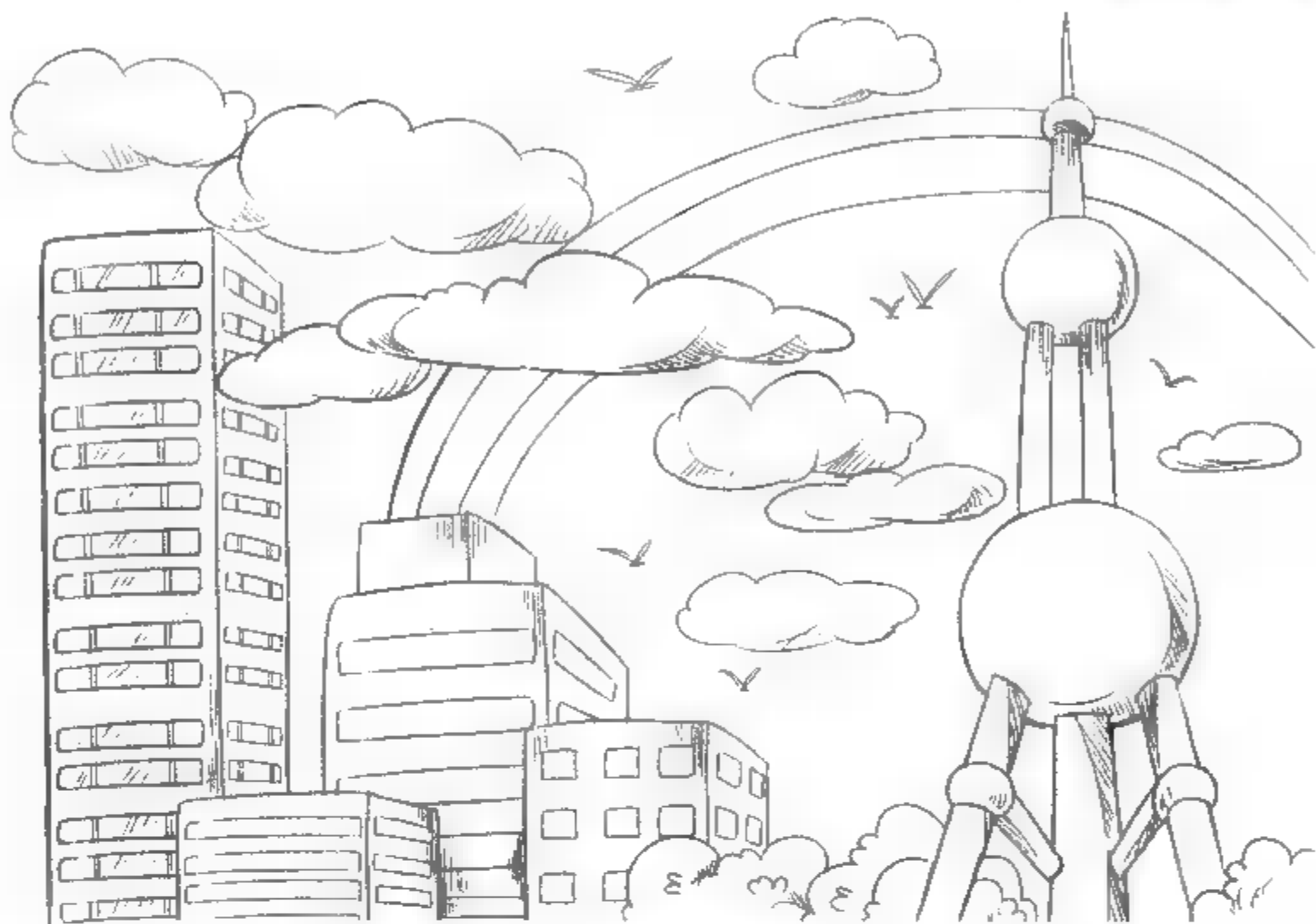
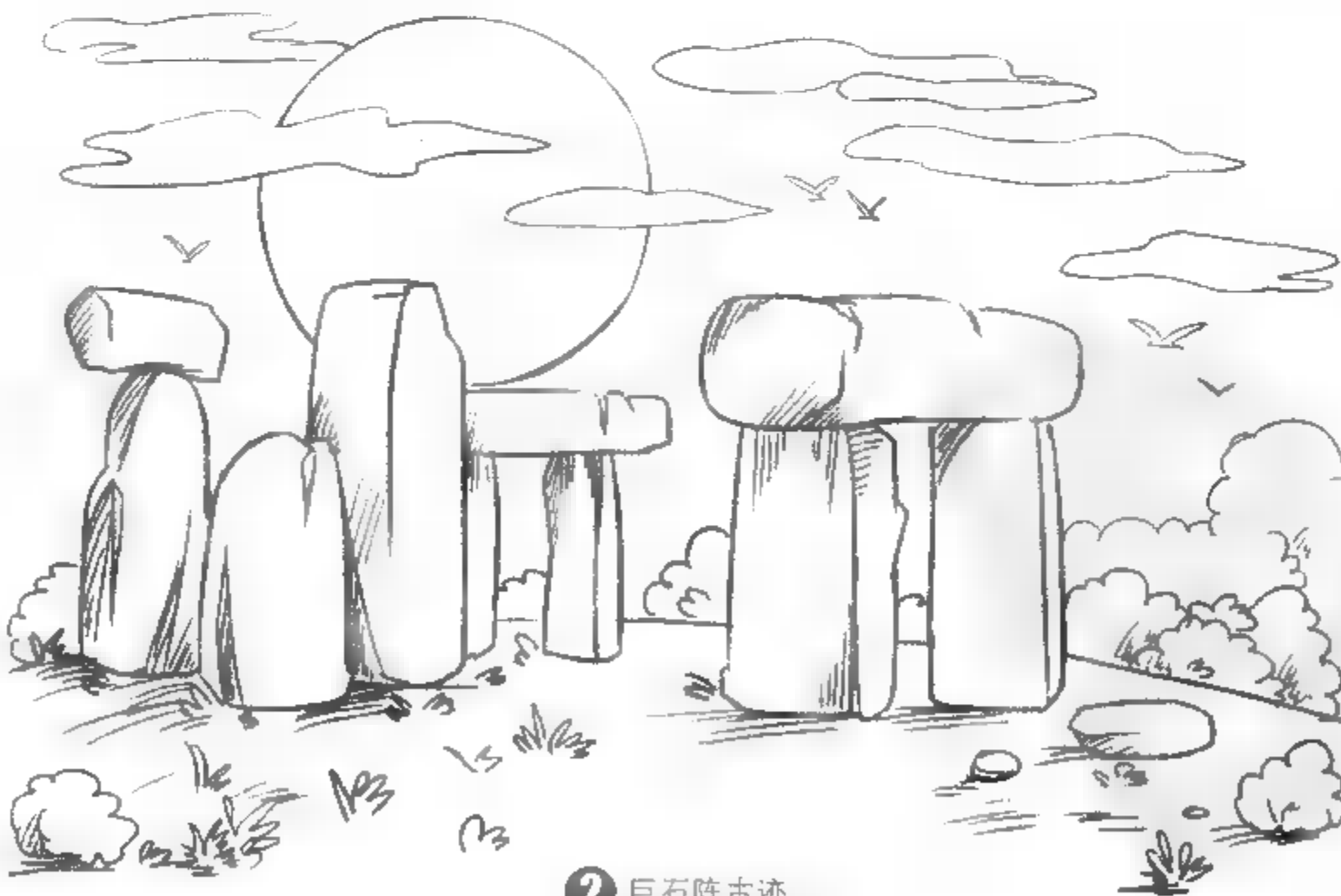
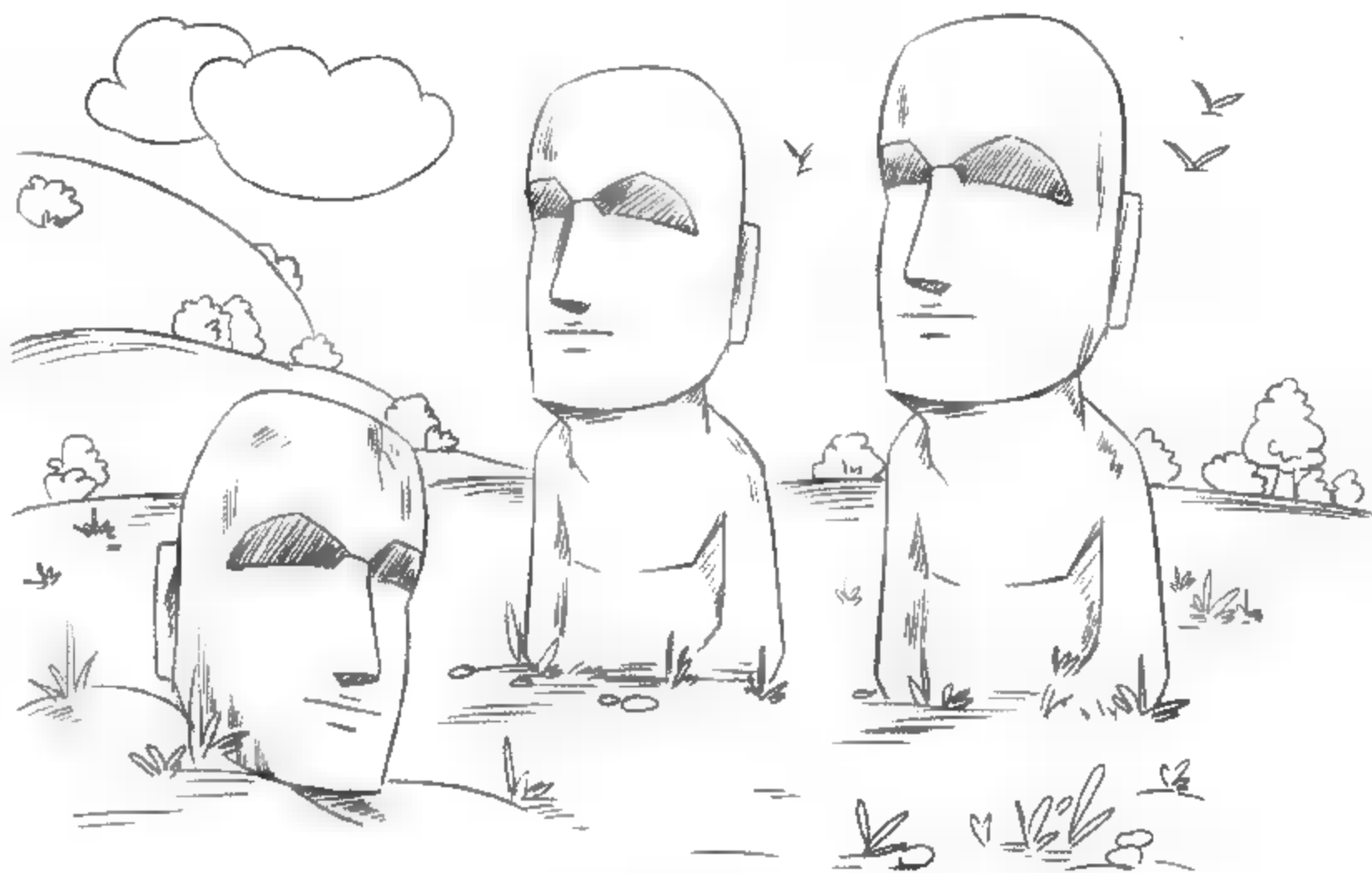
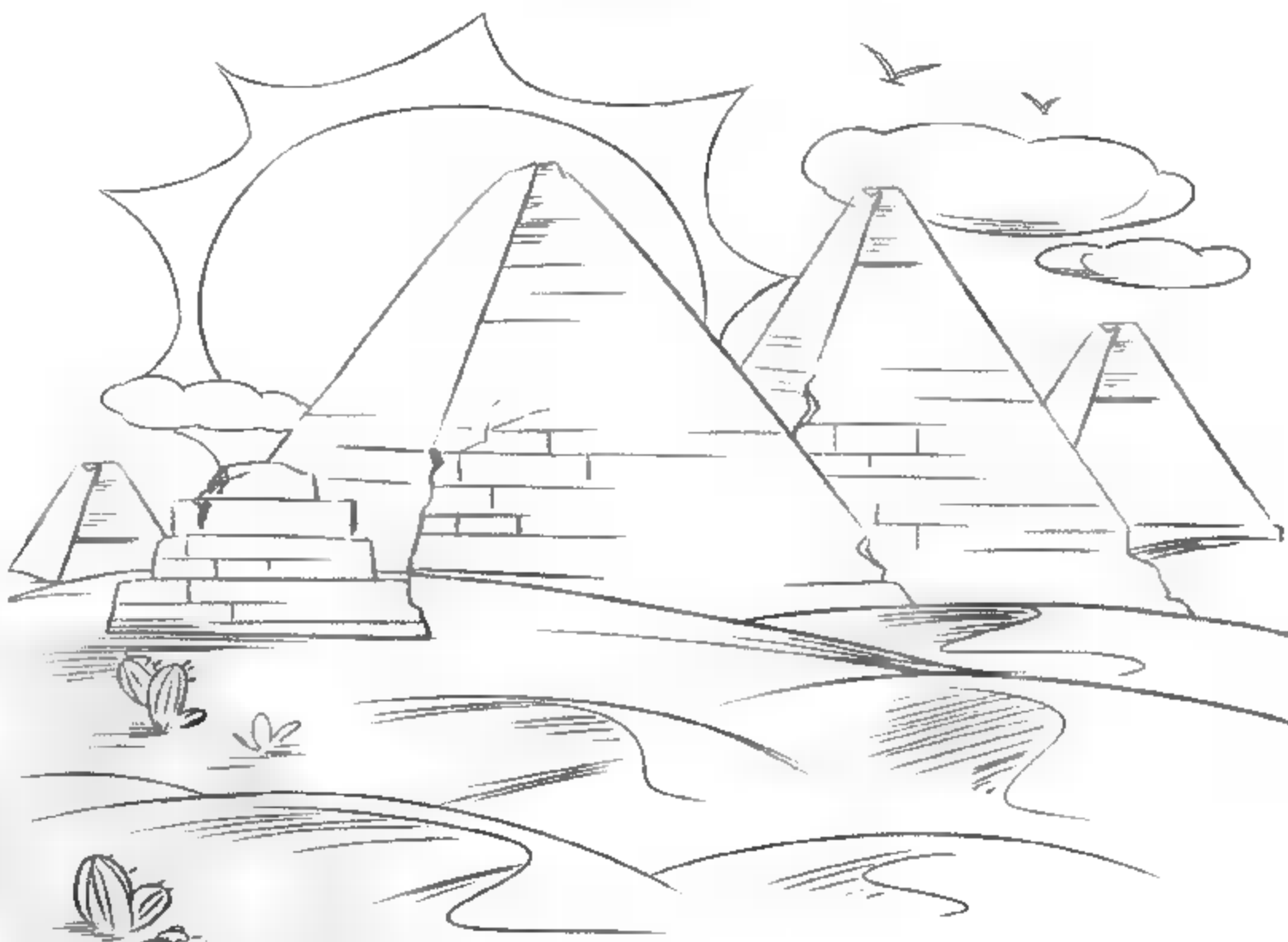
Q版魔幻场景的绘制方法

突出景物的大致特点

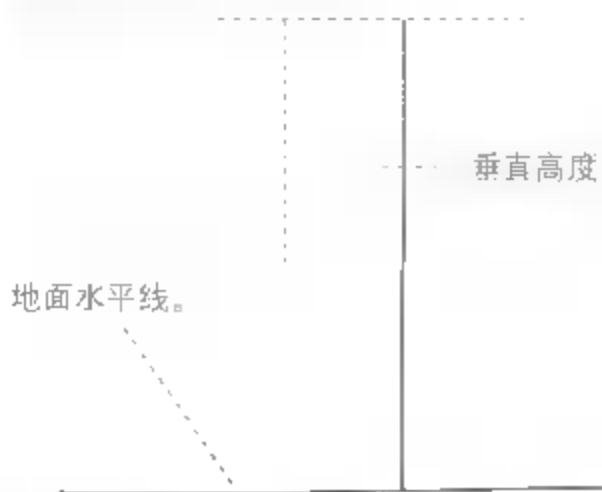
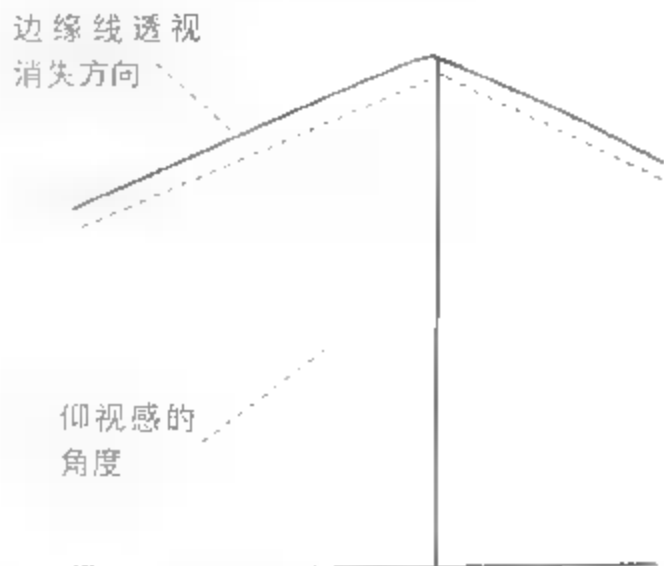
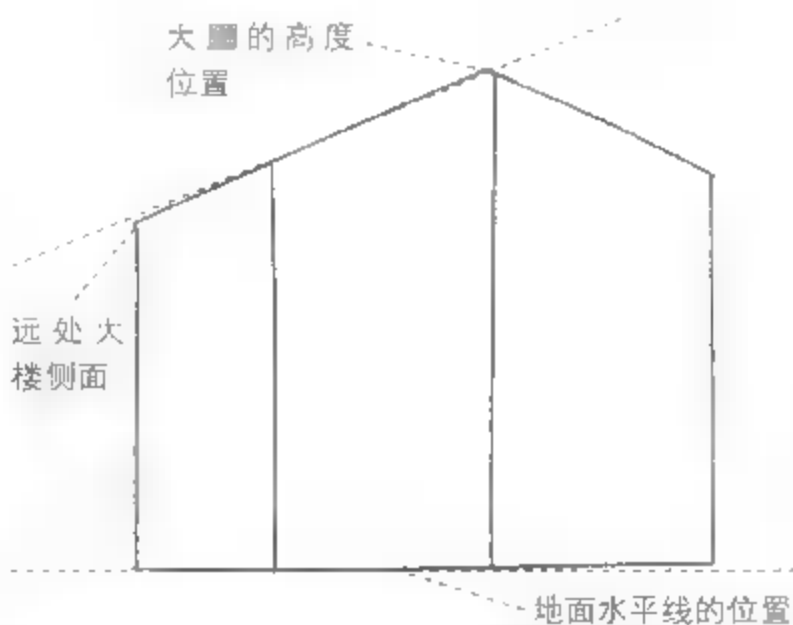
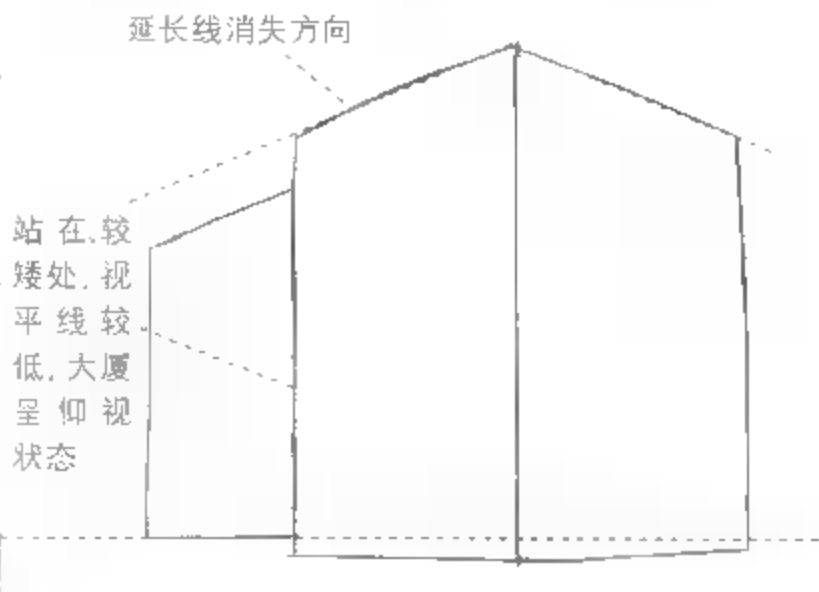
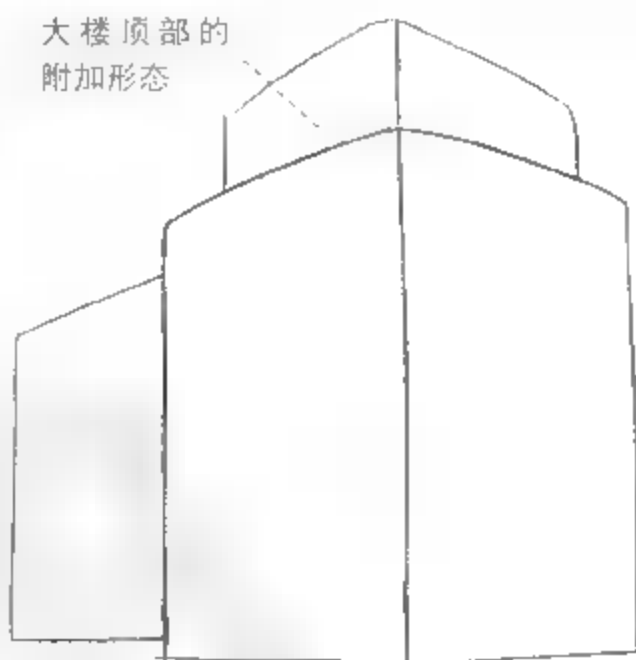
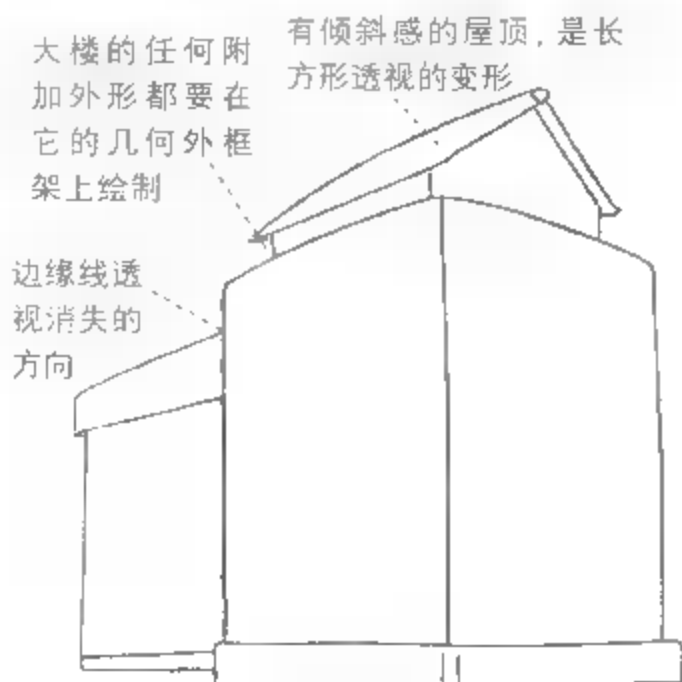
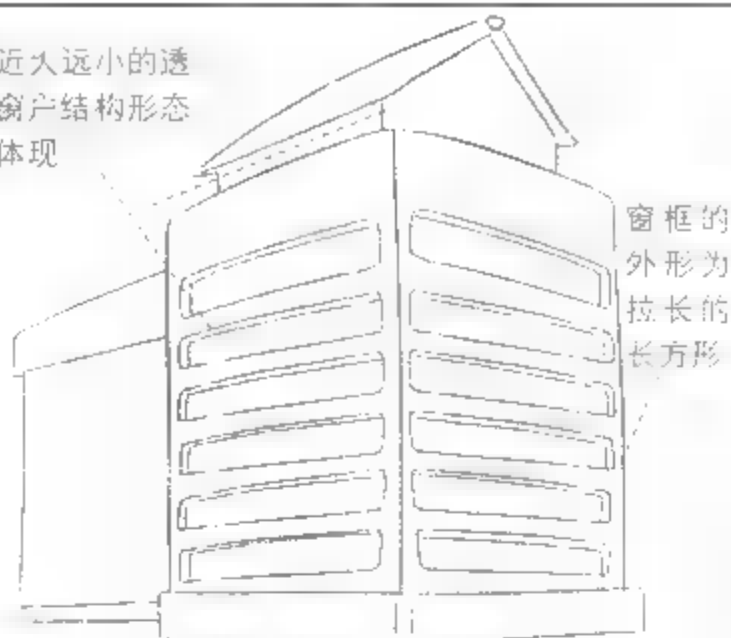
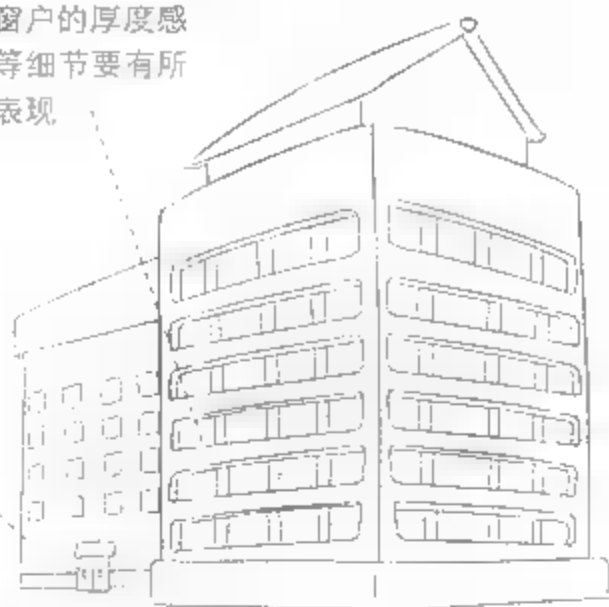
1 绘制出魔幻场景的几何轮廓形态以及透视线。

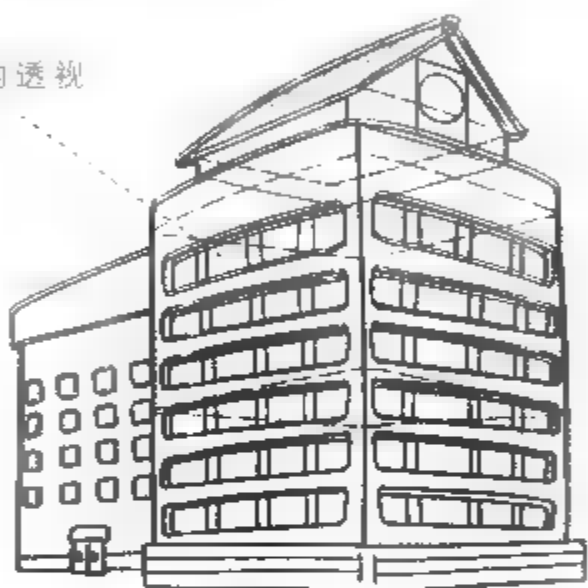
2 将魔幻场景的外部形态绘制出来。

3 绘制出魔幻场景中建筑的主要结构，以及远处景物的轮廓。

4 将魔幻场景中房屋及屋顶结构样式进行进一步地绘制。

5 勾画出魔幻场景的线条，并添加房屋周围地面上的一些细节。

6 去掉辅助线，为魔幻场景以及周围的环境绘制细节，并适当添加阴影。

❶ 现代电视塔

❷ 巨石阵古迹

3 复活节岛雕像

4 埃及金字塔

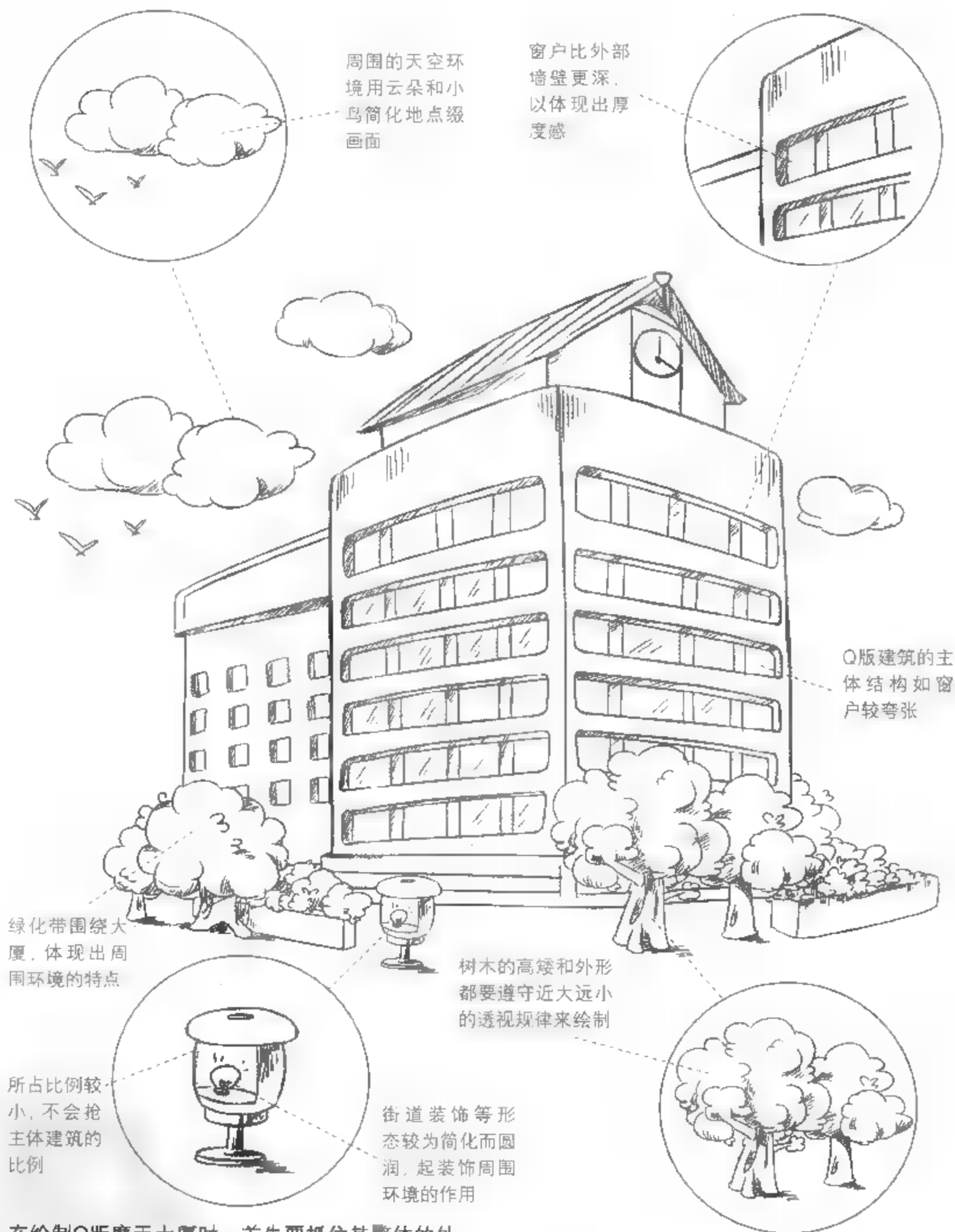
特训练习

绘制Q版摩天大厦

■ 首先绘制出建筑地面的那条水平线，再在垂直方向绘制出建筑的一条边。

■ 绘制出一个带有两点透视效果的大厦边缘线，确定好大厦顶端边缘。

❸ 根据大厦的高度以及边缘线的透视来绘制侧面的楼身来。

■ 然后，再根据最初确定的高度绘制出大厦的几何外形框架。

■ 在高楼几何外框架的基础上，用圆润的线条绘制出大厦的外形来。

■ 再将大厦顶部样式以及地基的结构进行进一步绘制。

■ 为高楼的内部绘制出窗框及其结构，注意窗户的框架要在大厦的透视结构上绘制。

⑧ 绘制出大厦窗户上的竖条窗框，注意之间间隔的距离变化，并绘制出远处大厦上的窗户。

⑨ 我们根据之前绘制的大厦的外形轮廓来为它勾画出外形线条，再在局部添加细分元素。

⑩ 去除掉辅助线，我们再将大厦的细节进一步添加，并且根据其结构绘制出适当的阴影。

⑪ 在大厦四周围添加一些树木，Q版的树木可以绘制得较夸张些，外轮廓圆润，尽量简化。

■ 在绘制的树木基础上，进一步绘制大厦周围的环境，为树木添加上适当的阴影部分。

在绘制Q版摩天大厦时，首先要抓住其整体的外形特点，用大的几何形体表现轮廓，同时，注意窗户的透视结构等。一般采取的视点都是仰视，可以更加直观地体现出摩天大厦的高度。

在绘制Q版建筑与自然环境的场景中，自然植物对建筑的衬托有着重要的影响。同时树木的安排也要符合场景的透视比例关系。

第9章

Q版单幅漫画的创作

09.1 Q版单幅漫画的构成

Q版单幅漫画的构成，要掌握三个要点，它们在构图阶段起着非常重要的作用，并决定了画面的视觉美感以及信息的有效传达。下面先来了解一下这三个要素吧。

技术专栏

构图的三要素

构图的三要素包括画面内容、构图的疏密以及场景的景深。现在就来学习构图的三要素吧。

画面内容

在开始绘制漫画之前，首先要确定画面的内容，即要通过哪些角色来表达主题。只有确定这一点，才能开始绘制单幅漫画。

人物道具和情节是漫画的重要组成要素，我们不但要把人物和道具、动物等绘制出来，还要将它们进行有条理地组合，才能构成一幅生动而有情节的单幅漫画。

小道具一般与人物或者动物融为一体，一般用做画面的点缀或者将人物之间的关系联系起来，可以增加画面的剧情感。

作为衬托作用的Q版动物放在画面的角落里，而且体型比较小，这样可以既能突出人物，又能增添画面的趣味性。

构图的疏密

构图的疏密可以突出Q版单幅漫画的主题，使画面具有透气感。同时，还可以帮助读者更好地理解想要传达的内容。

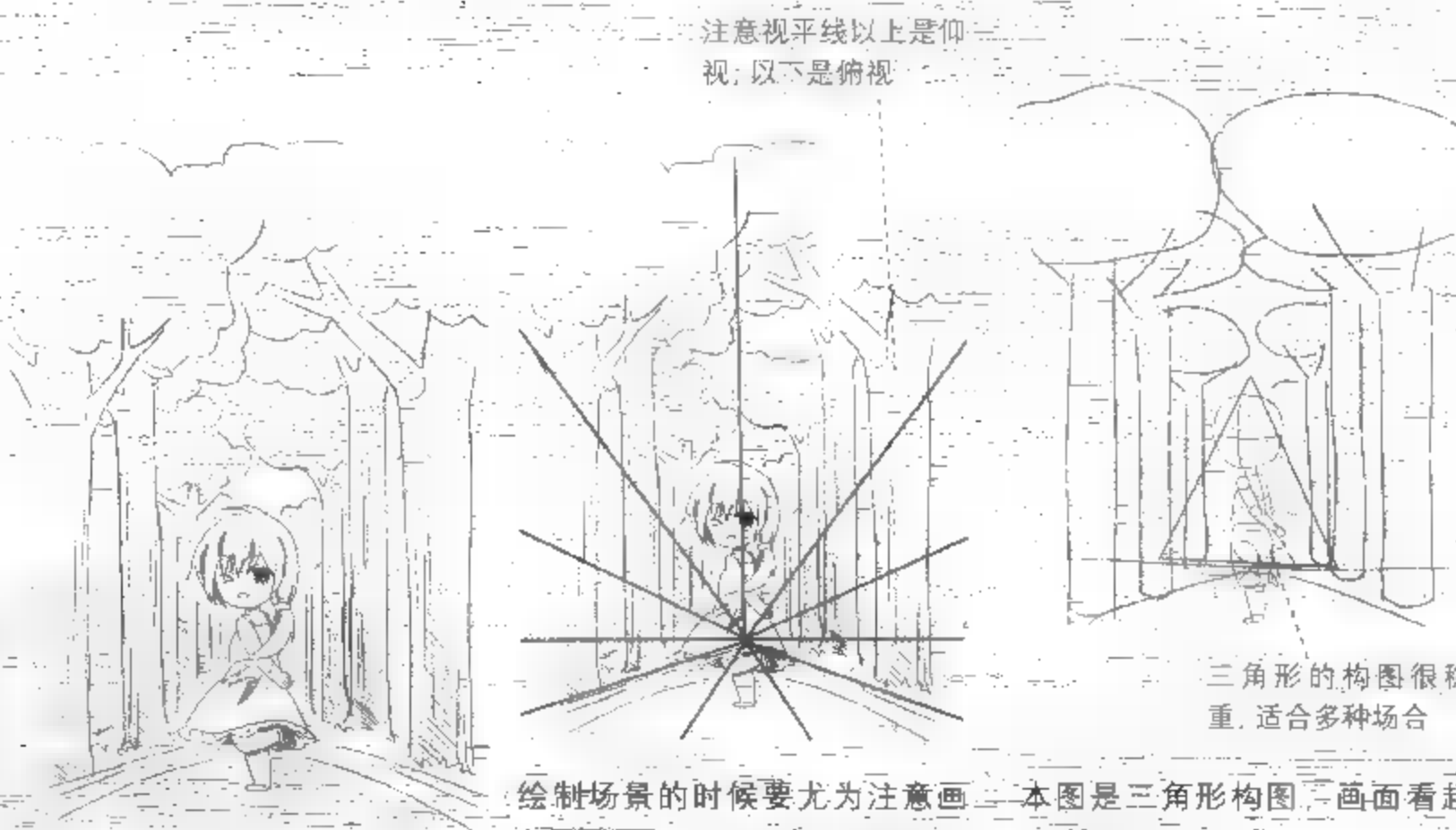
疏密有致的构图

疏密有致的构图不仅可以突出人物，还能让画面丰满有趣。

构图过疏，画面失去了焦点，道具的增添失去了衬托人物的作用，变得可有可无，画面显得凌乱不堪。

构图过密，道具与人物难以分清，画面拥挤，看起来不舒服。

场景的景深

在绘制Q版单幅漫画的时候，还需要注意场景的景深，这也是单幅漫画的构图三要素之一。场景的景深可以让画面具有层次感，画面效果更显真实。

有场景的构图

绘制场景的时候要尤为注意画面的透视，一般来说视平线要绘制在人物上，这样会把目光的焦点放在人物身上。

本图是三角形构图，画面看起来稳定、丰满。

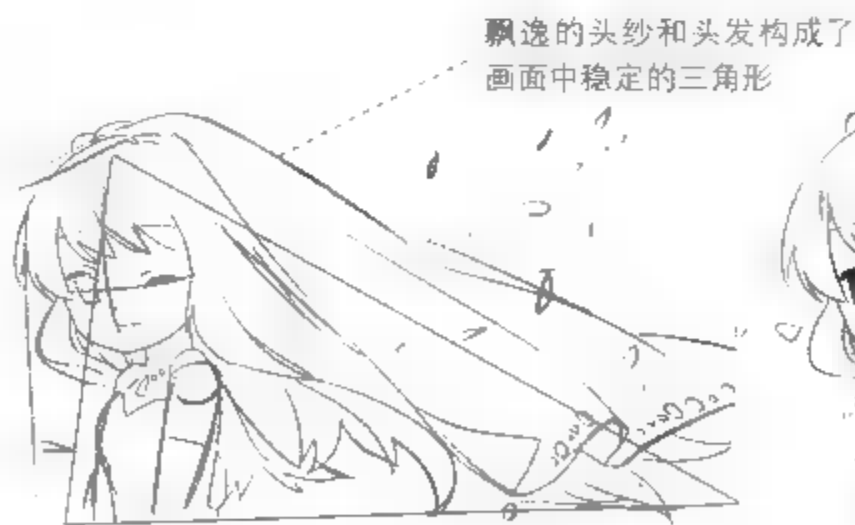
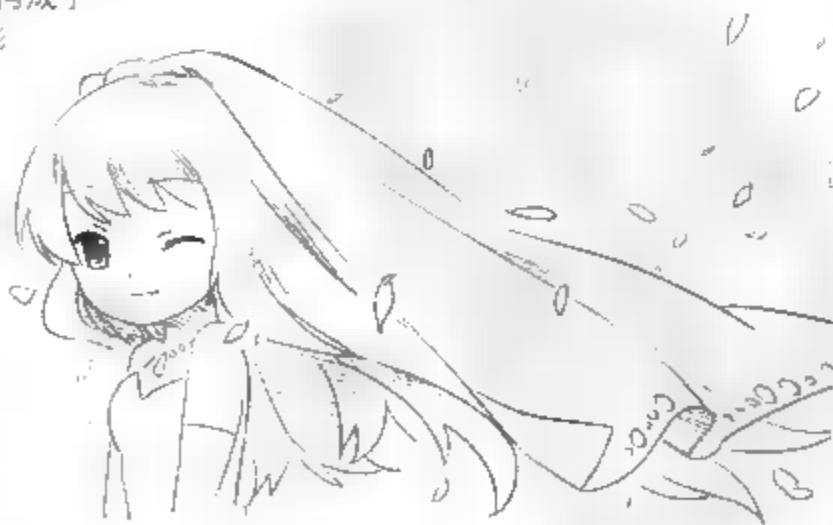
[illegible]三角形构图

三角形构图是Q版单幅漫画中最为常见的构图方式之一。三角形构图的画面主体为三角形，以此给人稳定的感觉。

三角形构图

本图的三角形构图以人物为主，用跪座的姿势构成三角形的底边，画面显得十分稳定。

可以利用人物的服饰来进行构图，巨大的裙摆可以把底部加重，为了与此配合，人物的发型也应较为复杂，才不会有头轻脚重的感觉。

不同的三角形构图的例子

当然，也有很多其他的三角形构图方式，如利用头发的飘动来进行三角形的构图。

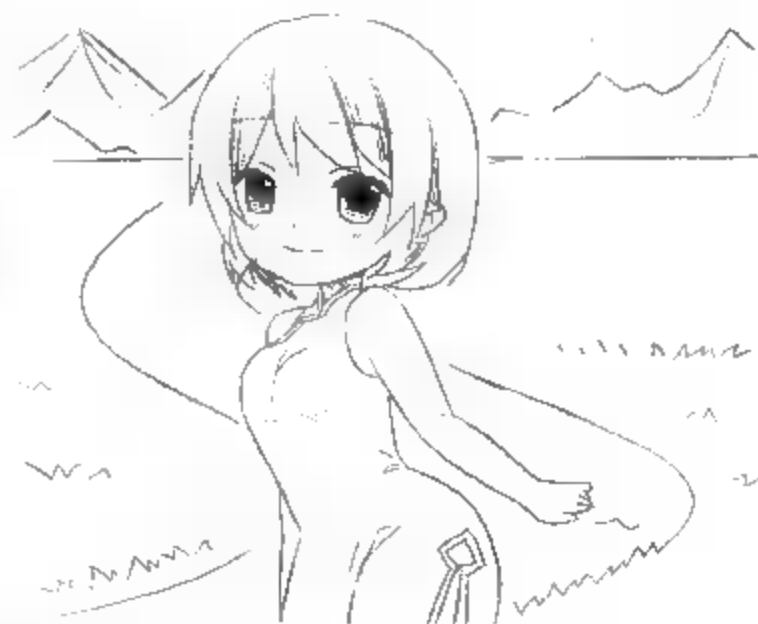
9.1.2 S形构图

S形构图是指以英文字母S为主的构图要素进行绘制的Q版单幅漫画。S形的构图能给人一种流畅、流动和曲线的感觉。

S形构图

人物的身体动作可以用来绘制S形构图，可以利用关节的扭动和头发的飘动制造出流畅的感觉。身体的脊椎也要有一定幅度的弯曲变形。

从高空落下的少女，身体自然形成了流畅的S形曲线，可以为背景增加白云和小鸟来为画面增添趣味性。

不同的S形构图的例子

当然还可以利用背景来进行S形构图，比如蜿蜒的小河或者山路。

圆形构图

圆形的构图也是Q版单幅漫画中常见的构图方式。在圆形的构图中，画面背景或者主体角色大致呈圆形或椭圆形。此种构图方式可以给人以圆满、完整、团结的视觉感受。

平稳安详的表情适合表现美丽的天使

巨大的翅膀为画面的丰满起了很大作用

本图利用了人物蜷缩的动作和圆弧形的翅膀来进行圆形构图。

蜷缩的姿势能让人物形成一个球形，使画面更加统一

天使的翅膀适合平稳安详的表情，又因为构图的圆润性为画面增添了平静的感觉。

不同的圆形构图的例子

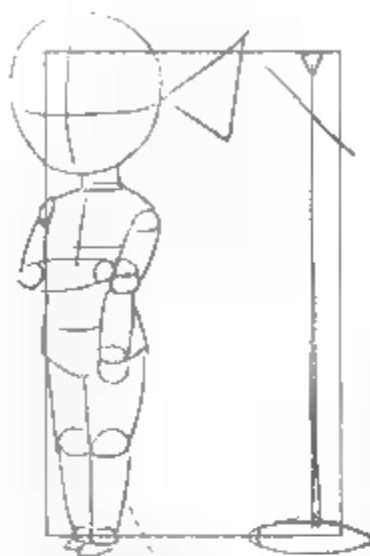
当然也可以利用背景来为画面绘制圆形构图，下图背景上的太阳花构成了画面的圆形。

太阳花有活力充实的感觉，而少年阳光的笑容与之匹配

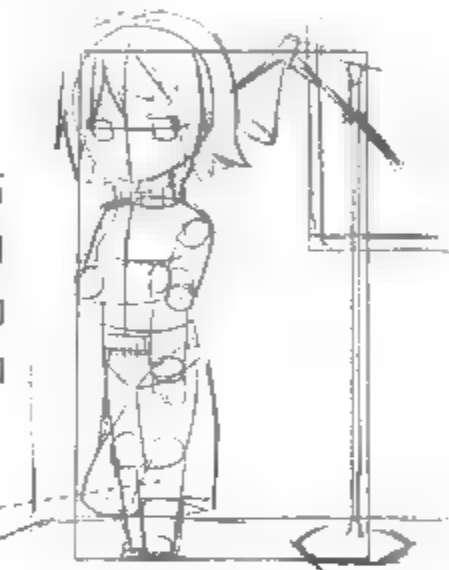
9.1.4 平行构图

平行构图隐藏在画面中，可以根据内容的不同，给人对立或并行的暗示。平行构图在Q版单幅漫画的构图中，也是较为常见的构图方式。

平行构图

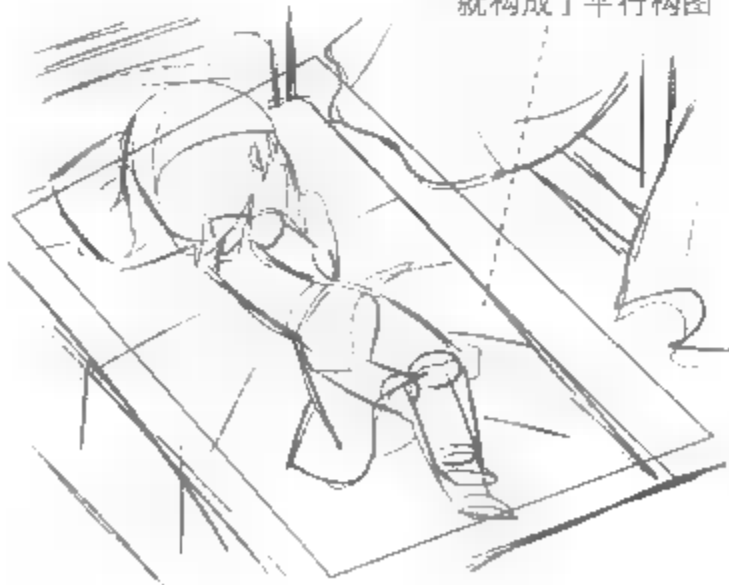
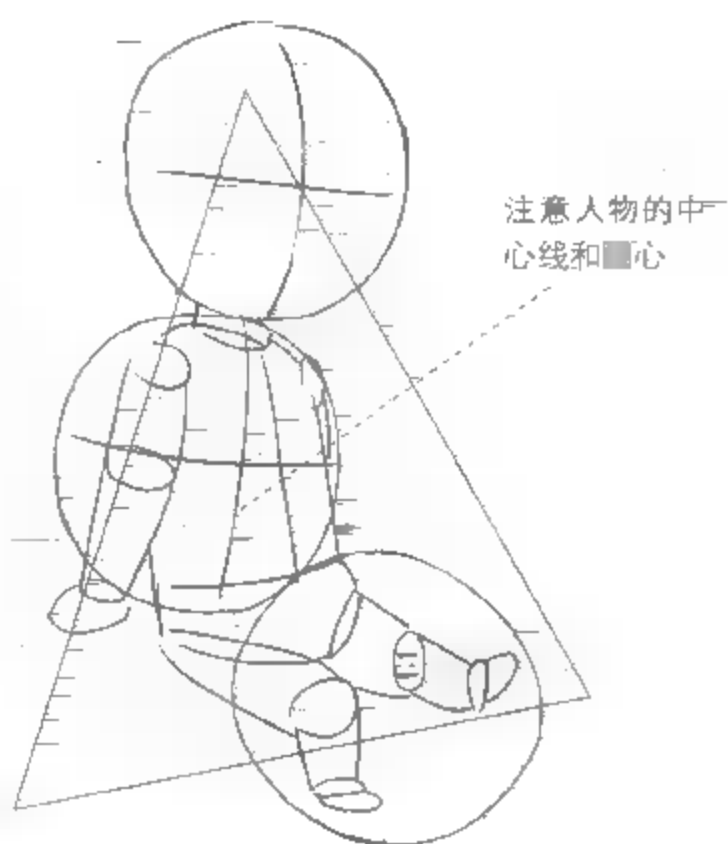
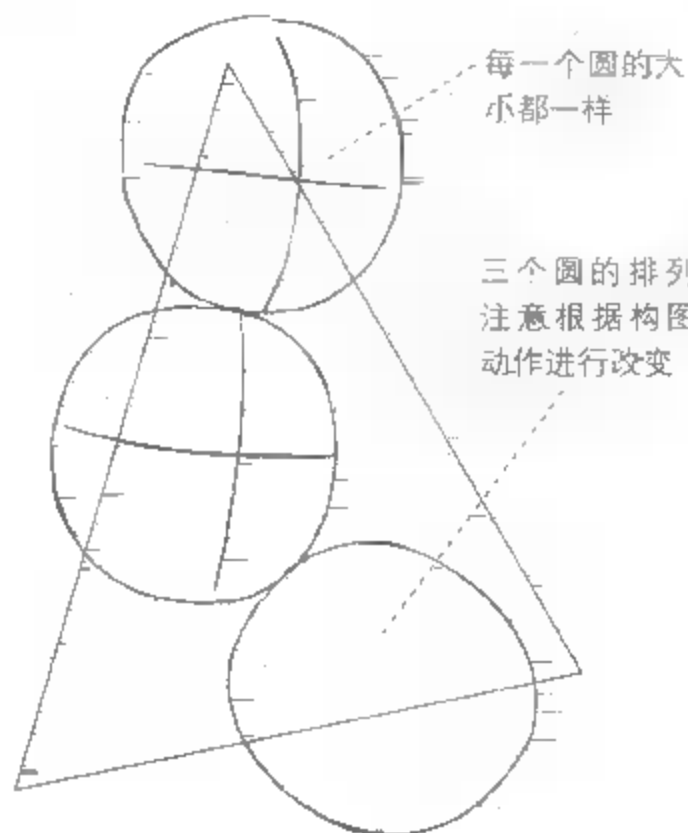
平行构图看起来比较普通不起眼。一般会把人物和道具结合起来，让画面有四平八稳的感觉。

落地灯在画面中的比重很大，构成了一半的画面

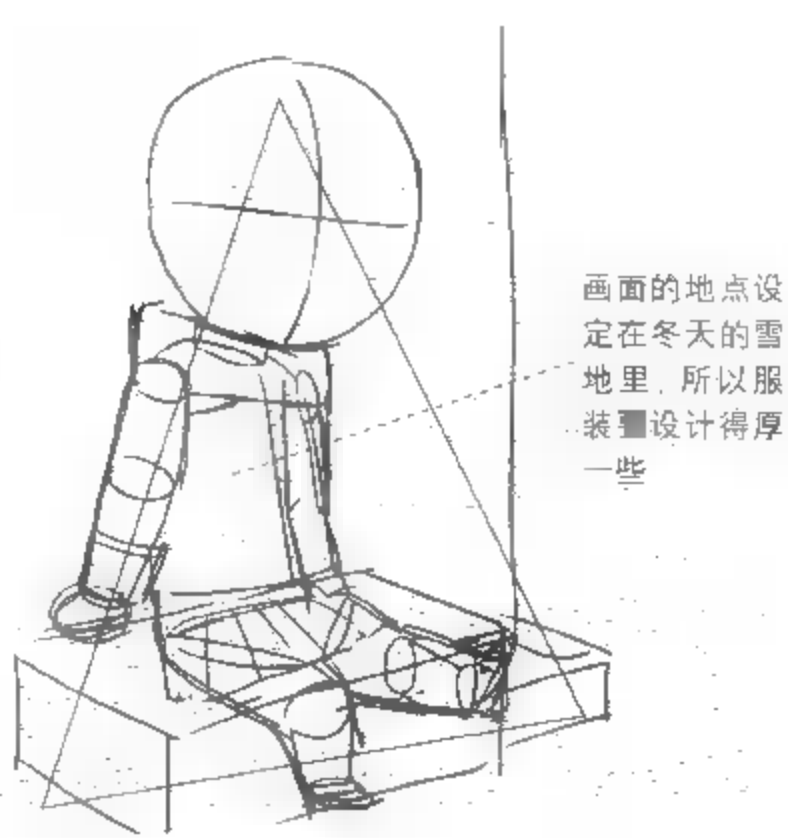
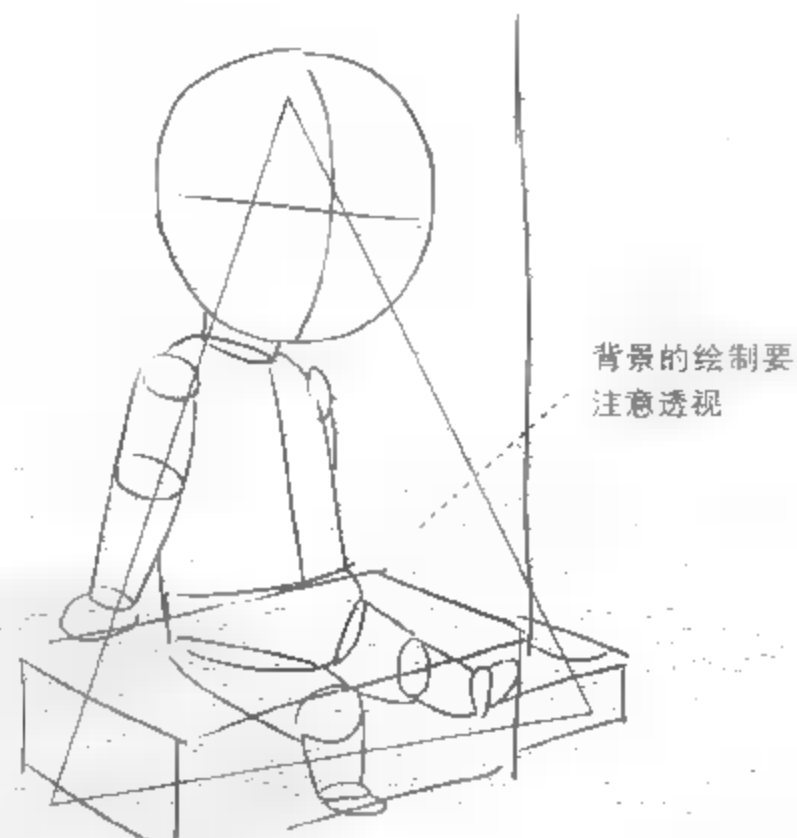
画面的落地灯和人物高度相同，一同构成了四边形的两条边，画面的重心比较分散，人物和道具同样重要。

背景绘制出墙角的感觉，画面更有立体感

不同的平形构图的例子

当然也可以把背景道具完全利用起来，用一张四方形的大床，很轻松地就能达到平行构图的效果。

床的形状很简单地就构成了平行构图

特训■■习

绘制三角形构图的场景

❶ 首先绘制三角形的构图线，再按照构图绘制三个大小相等的圆，表示人物的头部、躯干和双腿。

❷ 在三个■内绘制出人物的结构图。

❸ 根据构图线绘制出背景的构图，完成全部的结构图。

❹ 根据结构图绘制出人物的身体草稿。

⑤ 根据结构图绘制出人物的头部草稿。

⑥ 根据结构图绘制出背景的草稿，完成全部草稿。

⑦ 根据草稿进行描线。

⑧ 擦掉草稿，得到了三角形构图的成图。

09.2 各种主题的Q版单幅漫画

Q版漫画有各种不同的主题，单幅漫画也不例外。首先来学习单幅漫画的取材和构思的方法，然后再分别讲解以人物、背景、气氛为主的单幅漫画的表现方式。

[illegible]栏

Q版单幅漫画的取材和构思方法

Q版单幅漫画的主题，可以从多方面进行取材和构思。例如通过阅读各种童话来获取灵感、自己的奇思妙想，听别人讲的趣事和经历以及生活中遇到的各种囧事，都可以成为单幅漫画的主题材料。下面，就来学习根据收集的材料构思Q版单幅漫画的方法吧！

有人物才会有故事，一般来说有故事的单幅漫画依旧是以人物为主，人物占了画面的绝大部分。

沙滩伞是沙滩边必要的道具。画上一把简单的沙滩伞，不但能突出人物所在的地点，还能充实画面的左上角，让单幅漫画画面看起来更平衡。

作为小道具的沙堡与背景融为一体，突出了沙滩的质感。小螃蟹与人物融为一体，为人物的动作提供了契机。

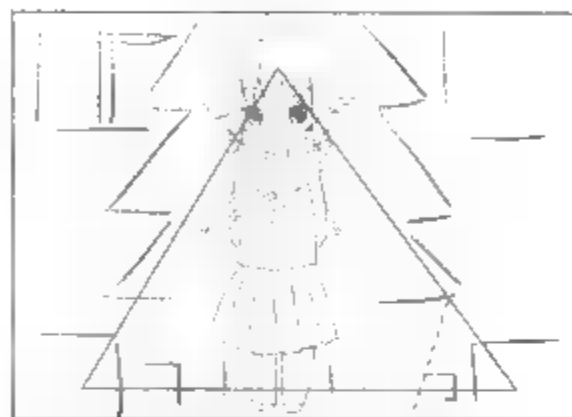
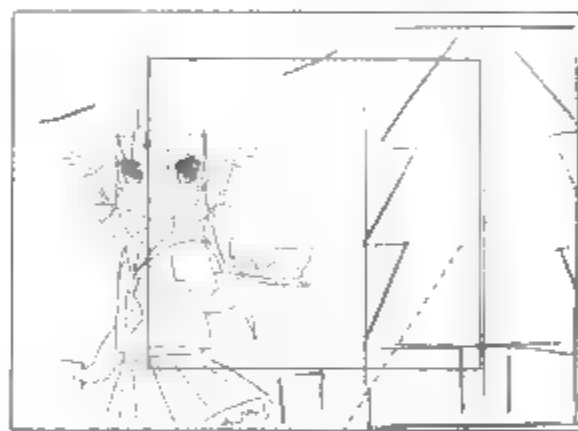
画面的主题是一个少女在沙滩上游玩却遭遇被螃蟹夹到手指的境况。灵感取材于平时听来的奇闻趣事，通过背景和道具的组合，绘制出了画面丰富的单幅Q版漫画。

以人物为主的Q版单幅漫画

以人物为主的Q版单幅漫画，需要强调人物的表现。其他的素材都为人物做陪衬，使人物更为显眼。通常这种单幅漫画会根据人数的多少来确定画面的构图，一般会以场景作为重要的画面构图支撑。多人构图还会侧重人物之间的相互关系。下面，就来学习怎样绘制以人物为主的Q版单幅漫画。

单人构图

Q版人物

一般来说，以人物为主的单幅Q版漫画要先绘制出人物，再将人物摆出不同姿势放入不同的背景构图中。分别画出横竖两种构图来进行下一步细致地选择。

三角形构图

平行构图，为了配合背景少女要改变姿势

在不同的构图中选择最能表现出画面趣味性和节日气氛的横构图，巨大的圣诞树与手拿蛋糕的少女相映成趣。

以人物为主的Q版单幅漫画

少女飘逸的裙摆为画面增添了动感

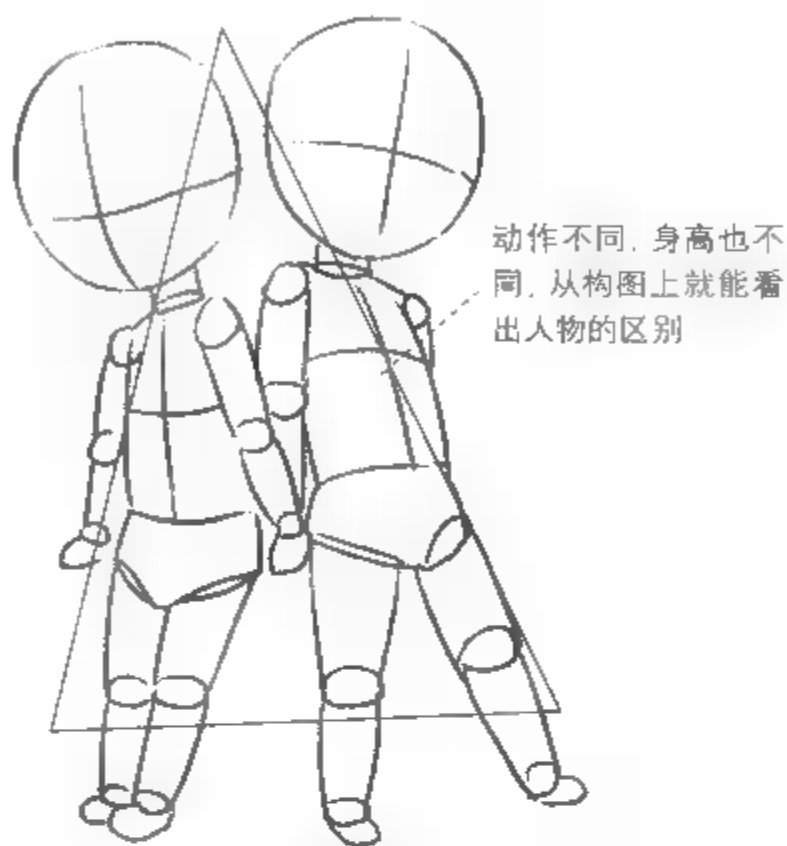
巨大的圣诞树，与人物同样重要

多人构图

一般来说，同一幅画面中的Q版人物的头身要保持统一。而统一后的人物差异不会很大，为了让画面中的人物更加有辨识度，往往要在人物的表情、发型和服装上做出较大的改变，身高也可以稍稍改变一下。

以人物为主的多人构图

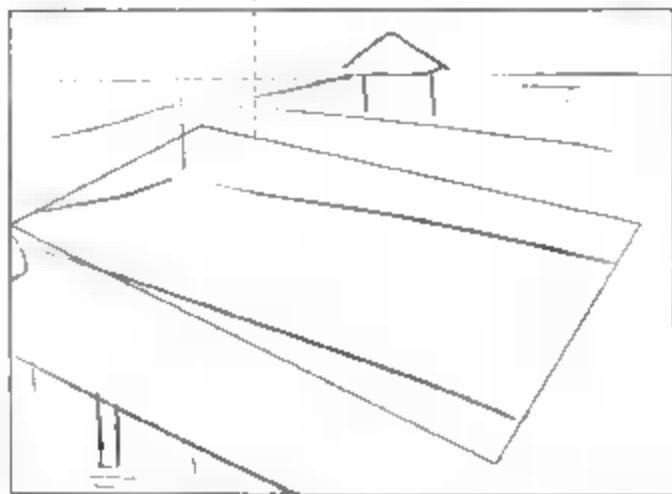
长发、大眼的少女，其服装和发型都与短发少女区分开来

短发眯眼的少女

多人构图的重点是人物动作的组合，不同的动作会构成不同的构图，背景可以不太重要，以衬托人物为主。

以人物为主的多

以人物为主的多人Q版单幅漫画

以背景为主的Q版单幅漫画

在绘制以背景为主的Q版单幅漫画时，首先要确定场景是室内还是室外，是建筑还是风景。以背景为主的Q版单幅漫画在构图的时候可以缩小人物以突出背景。

一般来说，以背景为主的Q版单幅漫画，要先绘制出背景，再将人物摆出不同姿势放入不同的背景构图中。以桥为主体，画出横竖两种构图来进行下一步细化和选择。

将桥上的细节细化以后，三角形构图的深远感变得十分明显，人物虽然不起眼，但是也为画面增添了一道美丽的风景线。

在不同的构图中选择最有透视感和韵味的三角形构图，再在画面中添加人物，人物一般不要画得太大、太抢眼。

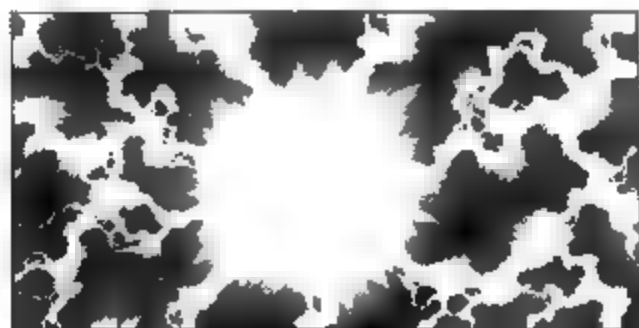
Q版人物

以背景为主的Q版单幅漫画

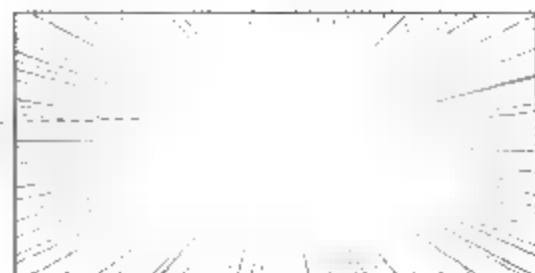
2.3 以气氛为主的Q版单幅漫画

以气氛为主的Q版单幅漫画，要在绘制之前就想好所需要的氛围。用氛围来表达背景，场景可有可无，直接以特效来烘托气氛。现在就让我们来看看不同气氛的单幅Q版漫画所表现的不同氛围吧。

一幅画面，若主体相同，背景气氛不同，画面效果也会变得完全不一样。一般我们绘制气氛要用到不同效果的网点纸，不同的图案表达了不同的氛围。

惊悚的气氛

闪闪发亮的效果，有梦幻的感觉

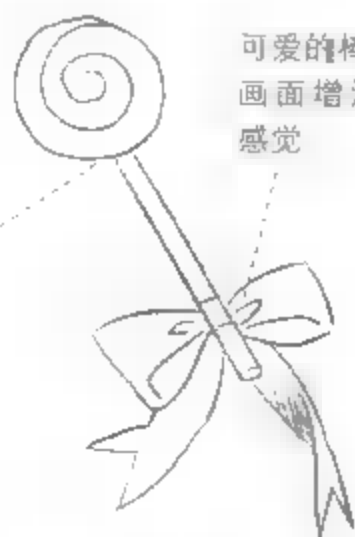
梦幻的气氛

集中线的中点是画面的焦点

紧张的气氛

描绘出构图所需要的人物、道具等必备元素

在空白的背景下，少女仅仅是拿着糖果回头张望，没有气氛和感情的感觉，我们并不知道故事的背景是什么。

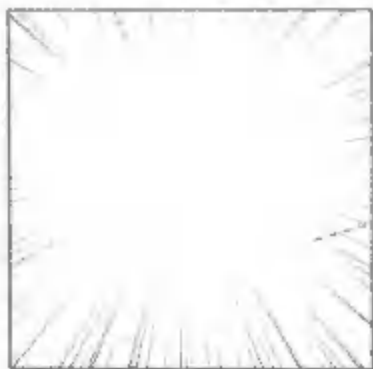
人物的表情既像吃惊，也像单纯安然地回头，让画面的气氛有了较大的发挥空间

Q版人物

可爱的棒棒糖，为画面增添甜美的感觉

在该幅漫画中，道具仅仅是画面上的点缀，没有太大作用。

温顺可爱的猫咪

绘制的小动物让画面丰富的同时，也让角色显得不那么孤单。

根据不同的气氛进行构图

集中线将画面的重点放在中心

集中线的绘制有速度感和紧张感。本图中利用猫咪扑向糖果的动作，使画面的气氛显得异常紧张，有了故事的感觉。

三角形构图，飞跃的猫咪为画面增添了动感

紧张气氛的构图

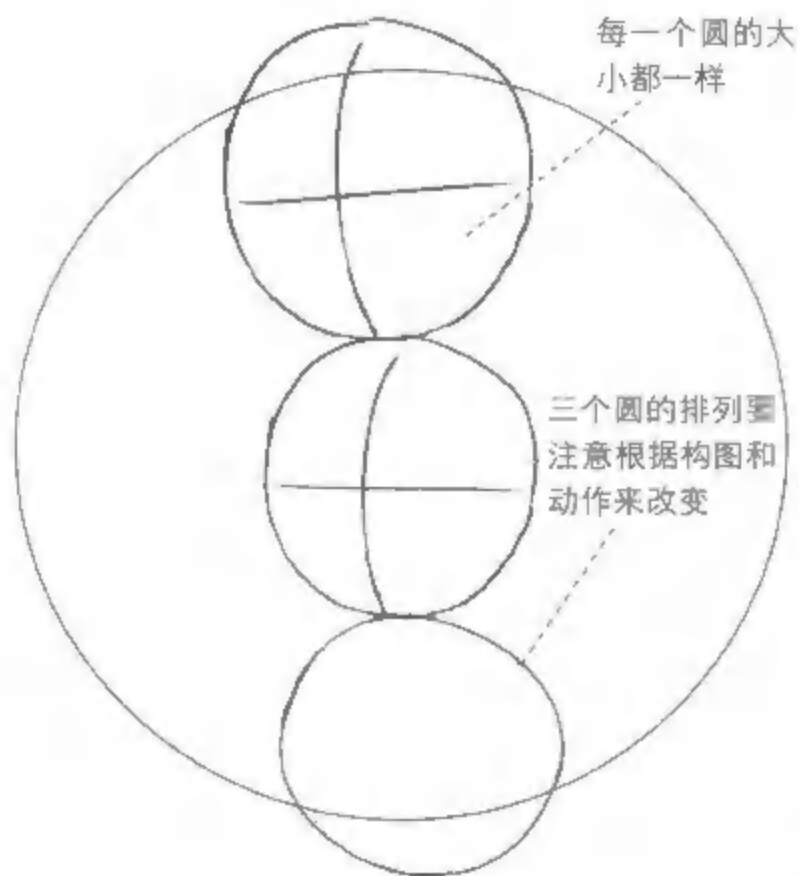
泡泡营造的气氛有甜蜜梦幻的感觉

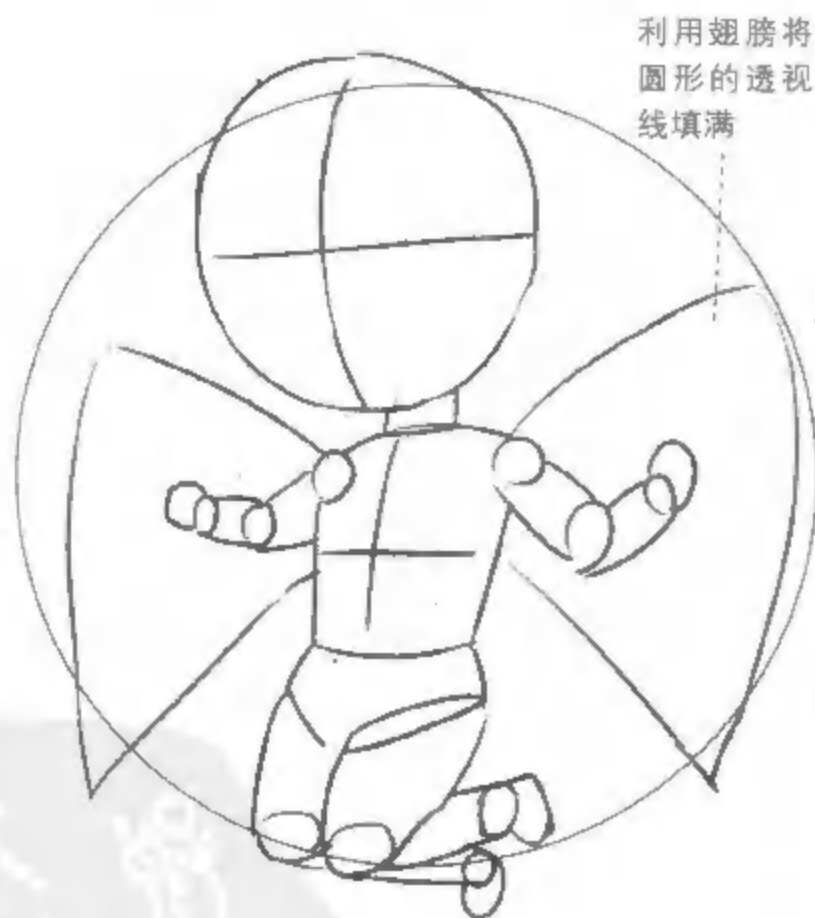
平行的构图，将人物、道具和动物都集中起来

梦幻气氛的构图

泡泡的背景有梦幻的气氛。图中的少女只是安然地站着，画面却已经有了甜蜜温馨的感觉。

特训练习

绘制以人物为主的Q版构图

❶ 首先绘制圆形的构图线，再按照构图绘制三个大小相等的圆，表示人物的头部、躯干和双腿。

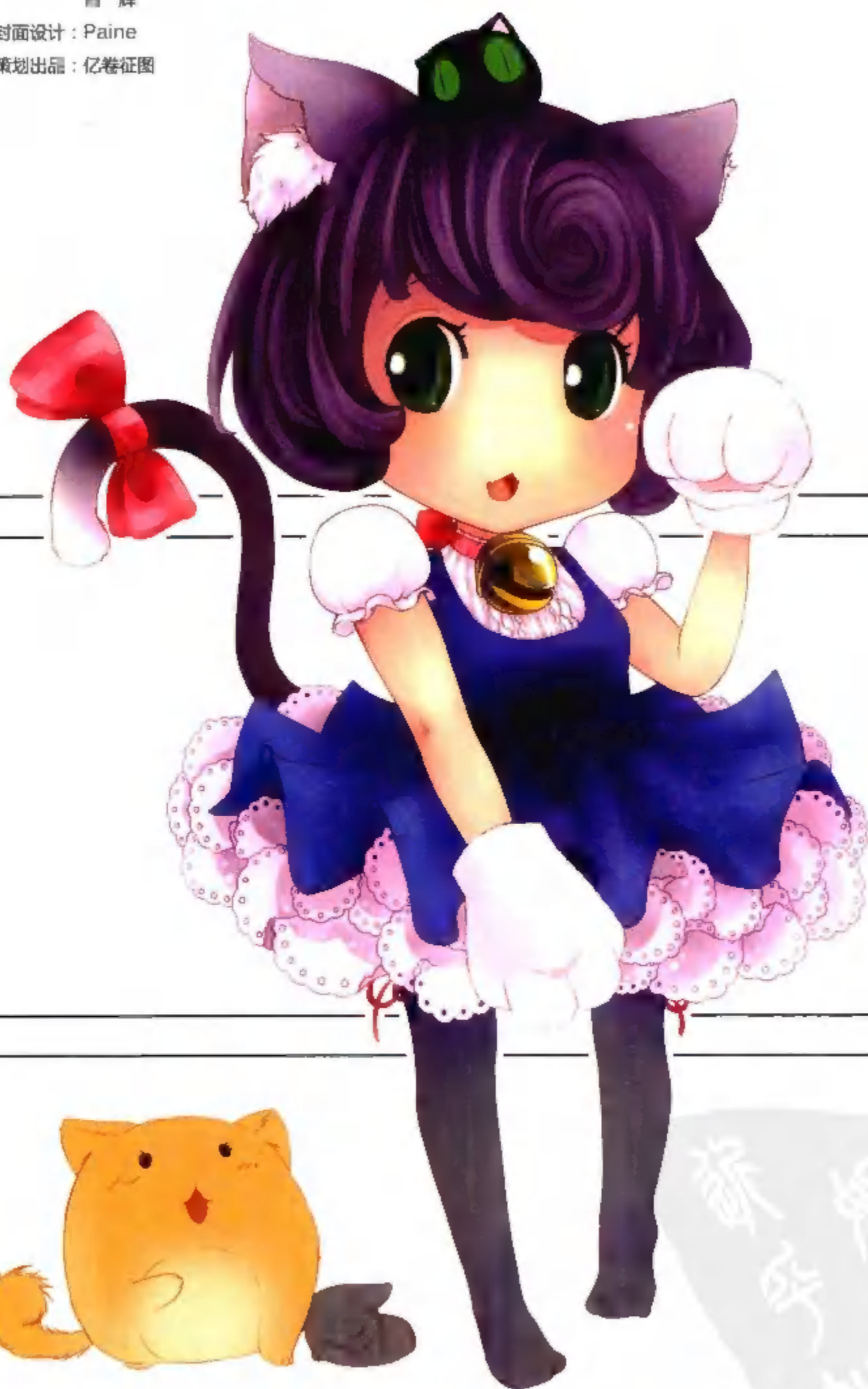
❷ 再在三个圆内绘制出人物的结构图。

❸ 根据构图线绘制出翅膀的构图，翅膀的作用是把圆形填满。

❹ 根据结构图绘制出人物身体和翅膀的草稿。

❺ 根据结构图绘制出人物的头部草稿。

❻ 为了让画面显得更加丰满，为背景添加羽毛，完成草稿。

❼ 根据草稿进行描线。

❽ 擦掉草稿，得到了圆形构图的单幅Q版漫画的成图。

征图
责任编辑：陈建华
肖 辉
封面设计：Paine
策划出品：亿卷征图
3
漫画技法圣经
Manga Sketching Bible
销售分类：艺术/动漫/漫画技法
ISBN 978-7-5084-9982-6
9 787508 499826 >
定价：59.80元